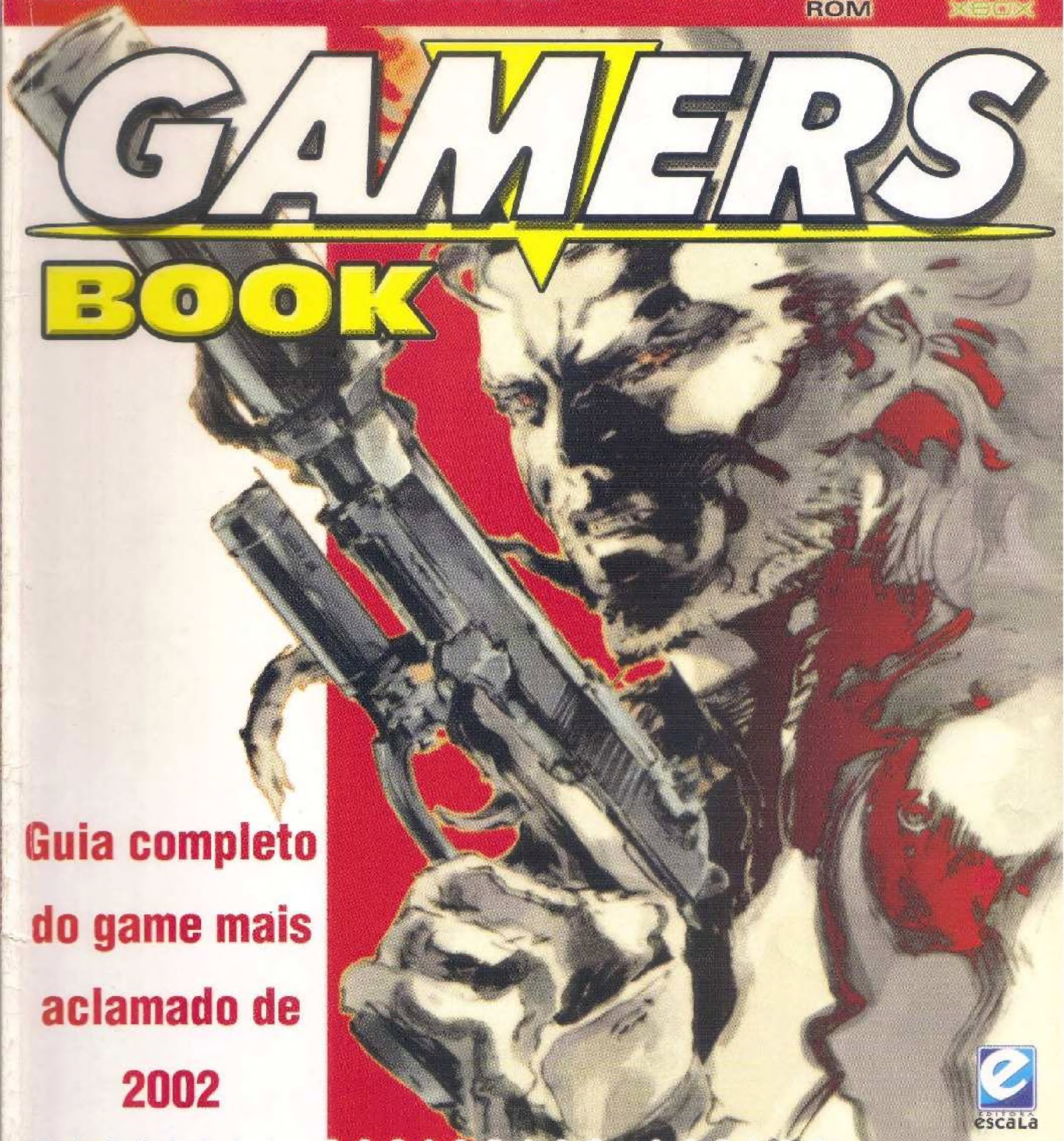
GUIA DEFINITIVO PARA: PS2 PC CD ROM XBOX

GAMERS BOOK



Guia completo do game mais aclamado de 2002

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

Editora escala

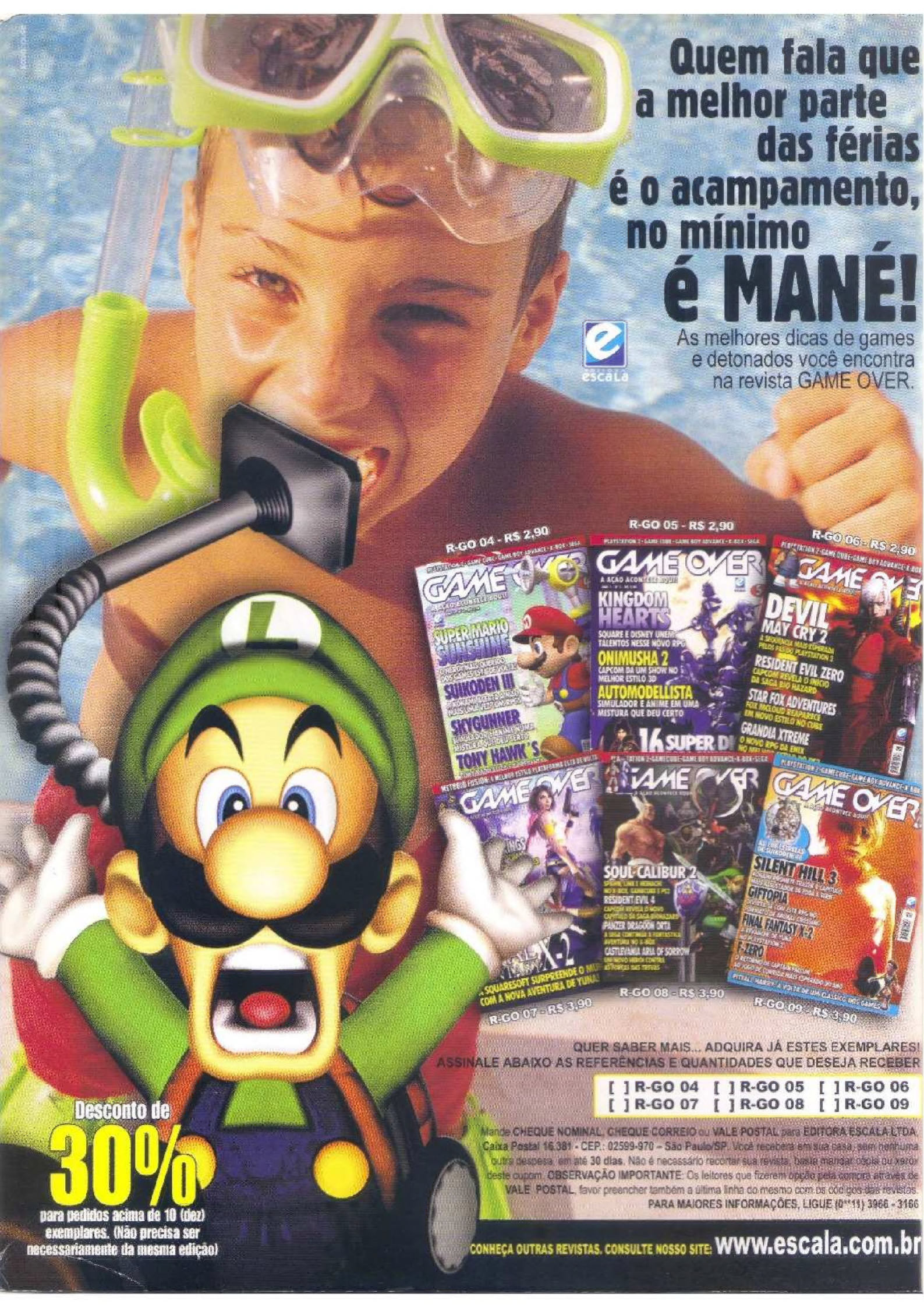
Ano III nº 08 - R$ 6,90

ISSN 1516-9634

Quem fala que a melhor parte das férias é o acampamento, no mínimo é MANÉ!

As melhores dicas de games e detonados você encontra na revista GAME OVER.

escala



QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES!
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[ ] R-GO 04 [ ] R-GO 05 [ ] R-GO 06
[ ] R-GO 07 [ ] R-GO 08 [ ] R-GO 09

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (0**11) 3966 - 3166

Desconto de 30% para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS. CONSULTE NOSSO SITE: www.escala.com.br

Editora Escala Ltda.
Av. Profº Ida Kolb, 551 - Casa Verde
Cep.: 02518-000 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3966-3166 - Fax.:(11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
Cep.: 02599-970 - São Paulo - SP

GAMERS BOOK

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Gerência Editorial: Sandro Aloísio da Silva
Publicidade e Propaganda: Fernando Fiszbein
Supervisão Editorial: Priscilla Mara G. Ribeiro e Angelo Antonio Di Martino
Coordenação de Pré-impressão: Paulo Nery e Eduardo Nojiri
Pré-impressão: Cíntia Karina dos Reis, Douglas Lastri, Gilliard J. Andrade e Leandro Siman "Nego"
Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza e Mª Nazaré Souza Lima Baracho.
Circulação: Jane Cristina da Silva e Leandra Maria Spinelli
Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor: (0xx11) 3966-3166 ou atendimento@escala.com.br
Coordenação: Anne Vilar
Atendentes: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Karina Fraga de Souza, Ligia Puoeso de Campos, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muramoto, José Romeu Felxas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro e Victor Rebelo.
Edições Anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica
Tel.: (011) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio KGB que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à ANER

Diretores:
Ivan Battesini
Sérgio Guimarães

Editor e Diretor de Arte:
Fabio Michelin

Programação Visual / Design:
Alan Dainovskas

Revisão:
Lilian Uchida José

Colaboradores:
Rafael Silva
Rodrigo Guerra

Editorial

É isso aí pessoal, estamos de volta! Em nova fase, com novo visual. Estamos esperançosos que nossa nova era agrade a você leitor, pois sempre traremos os melhores games, em detonados completos e cheios de detalhes exclusivos, que você só encontrará aqui. No nosso primeiro novo número, detonamos um game que já foi lançado há algum tempo, mas recebeu uma expansão recentemente. Metal Gear Solid 2 Substance é um game campeão de vendas por todo o mundo, e expandiu ainda mais o domínio que Metal Gear Solid 2 tinha sobre os fãs, deixando o que já era bom ainda melhor. Aqui você encontrará a história da série desde sua primeira aparição, uma lista dos personagens, uma lista dos itens, o detonado completo e ainda um guia com todos os Dog Tags do game e suas localizações em todas as dificuldades, para que você possa habilitar todos os segredos do jogo. Assim estaremos prontos para ajudá-lo em qualquer tipo de dificuldade que você possa encontrar pelo caminho. Por isso a revista Gamers Book será sinônimo de guia completo e detalhado, onde sempre iremos além de um simples detonado, e traremos o game por completo para que você consiga terminá-lo e entenda toda a história.
Contamos com sua presença em todos nossos próximos números e agradecemos ao prestígio e a confiança que você deposita em nós, amigo leitor. Boa leitura.

Um Abraço,
Fabio Michelin

Índice

A LENDA 04
HISTÓRICO 06
PERSONAGENS 16
ITENS 28
GUIA 34
DOG TAGS 80

Metal Gear, um game ou uma obra-de-arte ?

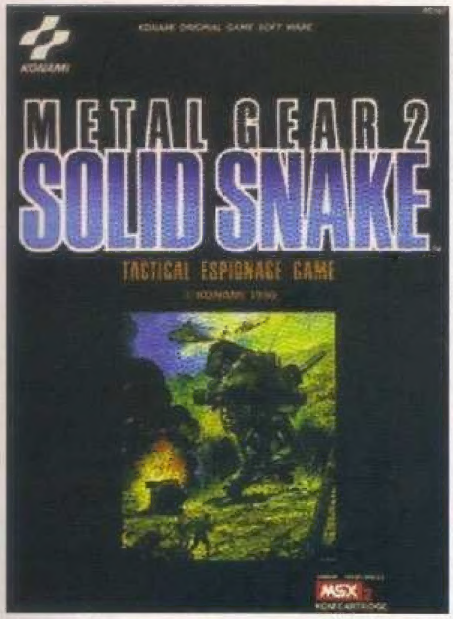
Por Fabio Michelin

Uma vez me perguntaram por que eu luto. Nesse momento muitas coisas vieram à minha cabeça. Mas, lembro-me somente de ter me virado e ido embora, sem responder. Nada justifica uma batalha dessas, simplesmente não pude dar um motivo, só segui meu caminho. Desde então tenho mudado meu estilo de pensar e de agir, pode parecer honroso lutar para salvar milhares de vidas inocentes, mas me pergunto: será que elas estariam em perigo se eu não estivesse envolvido? Será que sou o pivô de todos os conflitos? Simplesmente um estopim pronto para ser aceso? Parece entranho, mas infelizmente há um fundo de verdade nisso. Mas agora tenho que me focar novamente em sobreviver, estou com um mau pressentimento sobre esse navio, é como se eu estivesse indo rumo à minha destruição. Mas tudo bem, já senti isso inúmeras vezes, estou acostumado ao sofrimento, à dor! Estranho que algumas pessoas me chamem de lenda, ou até mesmo herói. Porém, para mim sou apenas mais um sobrevivente, apenas Solid Snake!

Metal Gear

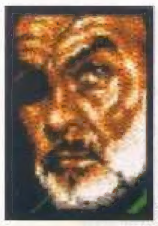
(MSX e Nintendinho1987)

Diferente do que muita gente imagina, a série Metal Gear não nasceu no Playstation com o game Metal Gear Solid. Na verdade ela nasceu há muito tempo no pré-histórico MSX! 1987 foi o ano que vimos o game pela primeira vez, e a missão dada ao até então novato Snake era infiltrar-se na base Outer Heaven e localizar um agente desaparecido, Gray Fox (que mais à frente se tornará o ninja cibernético de Metal Gear Solid), além disso, Snake também tinha a missão de descobrir a identidade do líder dos terroristas e ainda coletar informações sobre a arma Metal Gear. O game fez, logo de cara, um sucesso absoluto e uma legião de fãs clamavam por uma continuação.



Metal Gear 2: Solid Snake

(MSX2)

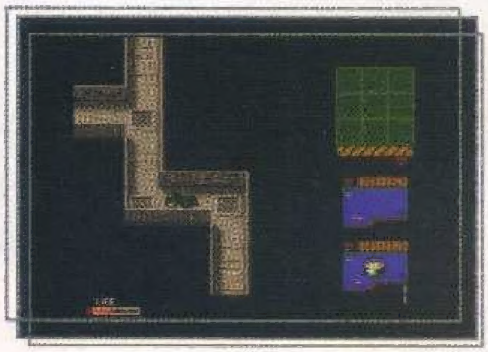

Big Boss

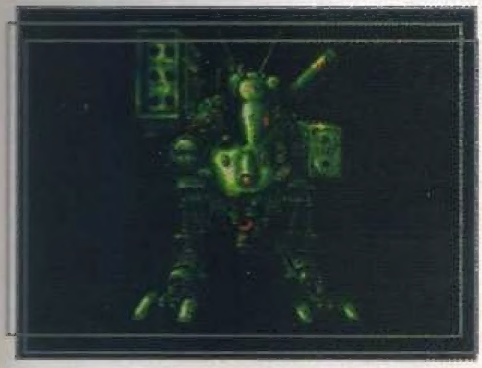
Petrovich Madnar

Grey Fox

Roy Campbell

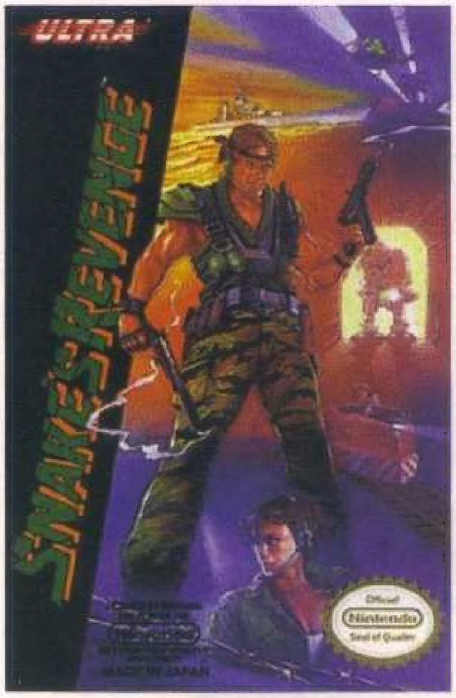
A Konami atendendo aos seus fãs lançou em 1990 (muito tempo de espera) Metal Gear 2: no qual a missão era resgatar um refém, Czech Biologist Dr, das garras dos terroristas, a batalha agora tinha como palco Zanzibar. Além de melhores gráficos, essa nova versão ainda trazia várias outras novidades.Os games se difundiram bastante no MSX.



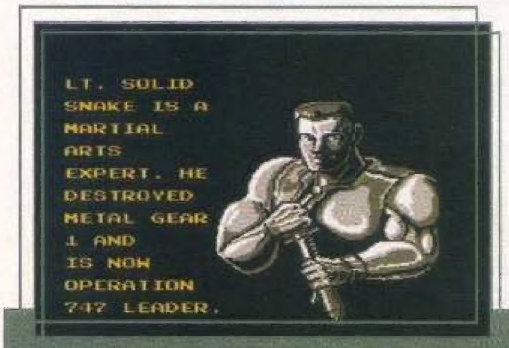


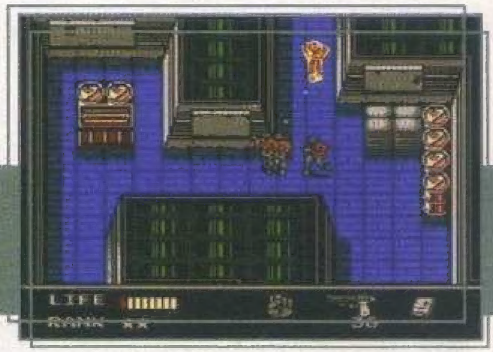
Snake´s Revenge

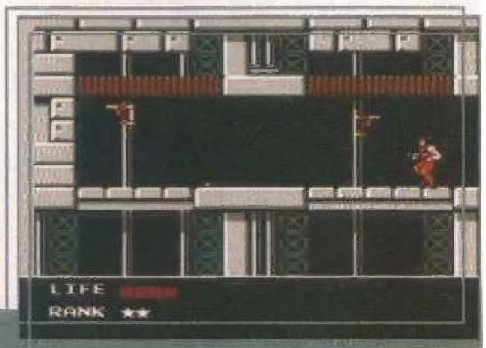
(Nintendinho)

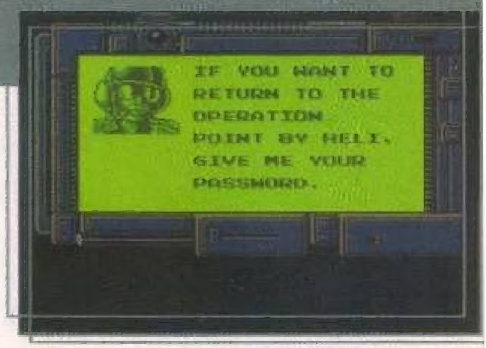


Lançado para Nintendinho, esse game se passa entre as histórias de Metal Gear 1 e Metal Gear 2. Porém, esse game não é considerado por muitos pertencente a série, pois não teve a mão mágica de Hideo Kojima em sua produção. Nesse game um grupo de três soldados comandados por Solid Snake tinha como missão matar um rico terrorista chamado Higharolla Kockamamie. Muitos anos se passaram e a série parecia ter caído no esquecimento, até o ano de 1997 quando a Konami anunciou a superesperada continuação na feira de games E3.









Metal Gear Solid

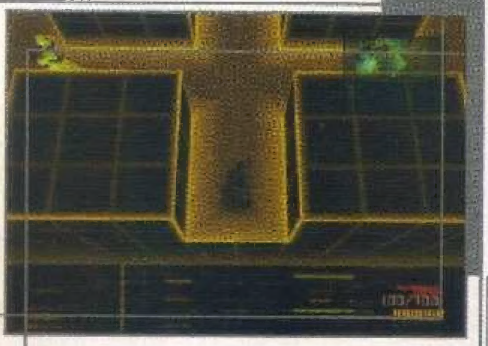
(Playstation e PC 1998)

Metal Gear Solid veio ao público em 1998 e se consolidou como o melhor game da série (tendo até recebido posteriormente uma versão para PC). Totalmente remodelado e pela primeira vez em 3D. O novo Metal Gear assombrou os fãs devido aos seus recursos gráficos e sonoros de última geração. O game atingiu um patamar nunca antes imaginado em que era possível sentir-se na pele do próprio Snake. Agora tudo rolava em 3D dando muito mais veracidade ao game, além de proporcionar uma infinita melhora na jogabilidade que realmente lhe permitia agir como um espião, podendo esconder-se e pegar os inimigos sorrateiramente. Ao som foram adicionadas, além de uma ótima trilha sonora e efeitos bem legais, as tão esperadas vozes, dando ao game a cara de filme hollywoodiano que é marca registrada até hoje. Nele Snake é tirado de sua aposentadoria e enviado à ilha de Shadow Moses no Alaska para resgatar mais um refém das garras inimigas. Porém, dessa vez Snake acaba se envolvendo em várias outras tarefas e termina salvando o mundo mais uma vez da destruição, tendo como preço a vida de seu irmão Liquid que era o chefão do exército inimigo.

Metal Gear Solid VR Missions

(Playstation 1999)

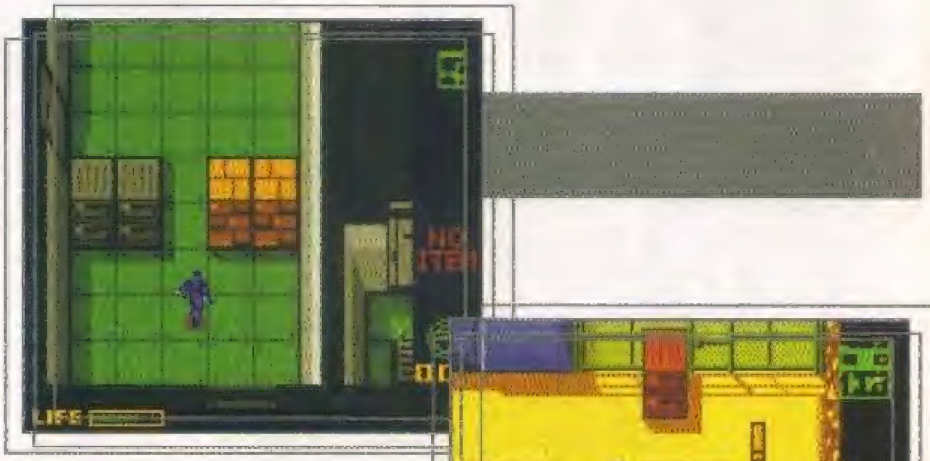
O próximo game da série veio em forma de expansão Metal Gear Solid VR Missions. Foi lançado em 1999 e trouxe em seu pacote 300 missões VR que desafiavam até o jogador mais experiente a completá-las, além de um modo pseudo-primeira pessoa e de algumas novidades. Mas, esse pequeno mimo não segurou a sede dos fãs por muito tempo e mais uma vez, a Konami não deu colher de chá e fez seus fãs esperarem mais alguns anos para poder jogar um novo Metal Gear.

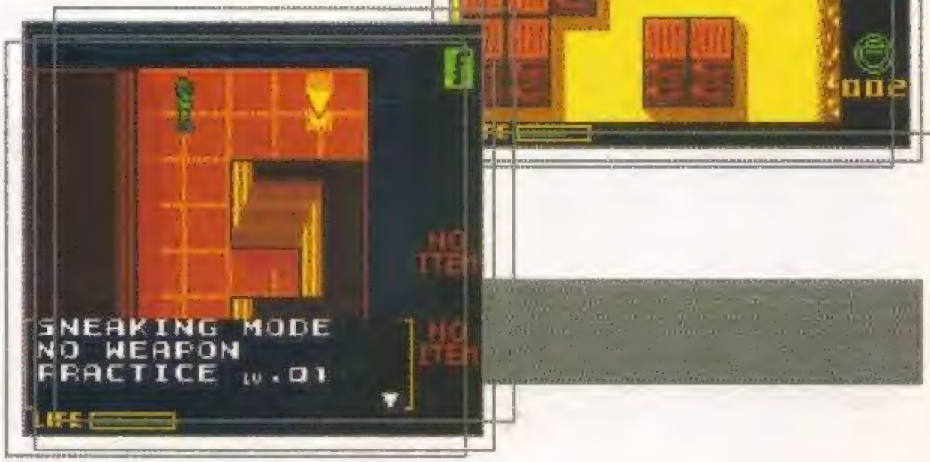


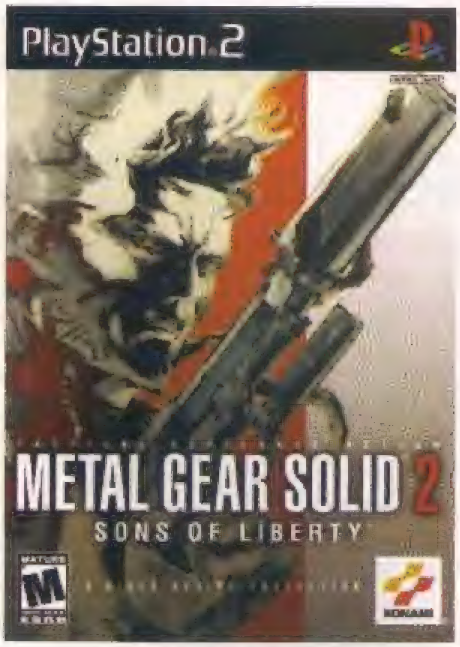
Metal Gear Ghost Babel (Solid nos Estates)

(Game Boy Color 2000)

Para aliviar a tensão e continuar mantendo o título em alta é lançado no ano 2000 um Metal Gear para Game Boy Color, chamado de Metal Gear Ghost Babel, e de Metal Gear Solid nos Estados Unidos. Neste game os fãs reviveram o passado e puderam jogar o game como antigamente, com gráficos 2D e tudo mais que um bom *flashback* tem direito. Snake agora estava na África e mais uma vez à caça da arma atômica Metal Gear.







Metal Gear 2: Sons Of Liberty

(Playstation 2 2002)

Finalmente toda a espera terminou em 2002 quando o espetacular Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty foi lançado, rodando no novo e poderoso hardware da Sony. O game estava esbanjando beleza e jogabilidade. O poder do novo console foi muito bem explorado e Snake nunca esteve tão real como agora. Além do deleite visual, o game introduziu algumas novidades na jogabilidade e deu novos movimentos para Snake. Son Of Liberty também foi o primeiro a trazer como personagem principal um novato membro da Fox Hound, seu nome é Jack e seu codinome é Raiden, é com ele que você joga a maior parte do tempo, mas tendo sempre Snake ao seu redor. Esse fato enfureceu muitos fãs da série, pessoas que não gostaram da idéia de Snake não ser o personagem principal. Bom, nem sempre é possível agradar a todos, mas mesmo assim o game vendeu muito bem.

Metal Gear Solid 2 Substance

(Playstation 2, X-Box, PC)

Rendeu mais uma expansão e Metal Gear Substance nasceu em 2003. Primeiro para o novíssimo console da Microsoft e mais adiante para Playstation 2 e PC. Além de trazer a versão inteira de Sons Of Liberty, Substance ainda nos deu muitas VR missions (mais de 300) e chocou os fãs ao mostrar um game de Skate a la Tony Hawk´s, tendo como personagens Snake e Raiden. Há também muitas missões paralelas que respondem a algumas perguntas deixadas pelo enredo de Sons Of Liberty.

A nova cara do clássico!

Não pense que esse game lendário fica por aqui, muito pelo contrário, já está confirmado a futura existência de Metal Gear 3: Snake Eater e logo logo vai pintar um Metal Gear exclusivo para Game Cube, que será produzido pela Silicon Knights (a mesma produtora de Eternal Darkness), e dirigido pelo já conhecido Hideo Kojima e, pasmem, o mestre dos games, Mr. Miyamoto. Juntando esses monstros da indústria para a produção do mesmo game é certo afirmar que o mesmo terá uma qualidade inquestionável. Agora vamos falar sobre o game, e essas são as informações que temos até agora, trata-se de um *remake* da antiga versão do PSX, Metal Gear Solid. Tudo no Game será reformulado, poderemos contar com gráficos à altura de Metal Gear Solid 2 e lógicamente uma incrementada no som. Serão inclusas inúmeras novidades tanto na jogabilidade quanto nas localidades a ser exploradas, por isso, só nos resta esperar.

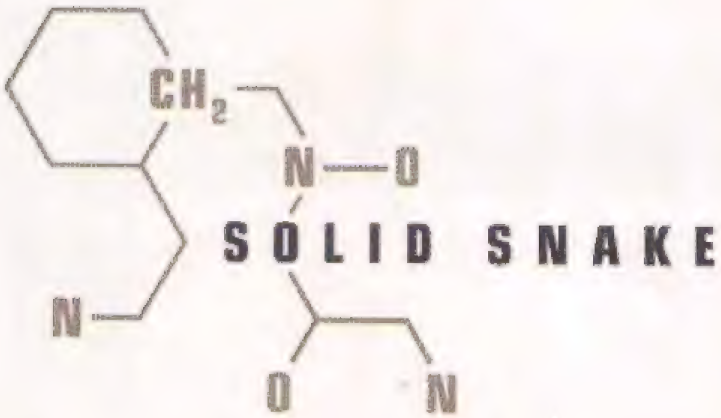
A data inicial de lançamento está marcada para final de 2003, ou seja, não está tão longe, e logo poderemos nos deleitar com mais uma obra-de-arte gaimística.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

Snake está de volta, agora fazendo parte de uma organização chamada Philantropy, que tem como meta destruir todas as armas Metal Gear da terra. Sua missão nessa aventura será apenas tirar fotos do novo medelo Metal Gear Ray, mas não será tão fácil como todos estavam imaginando.

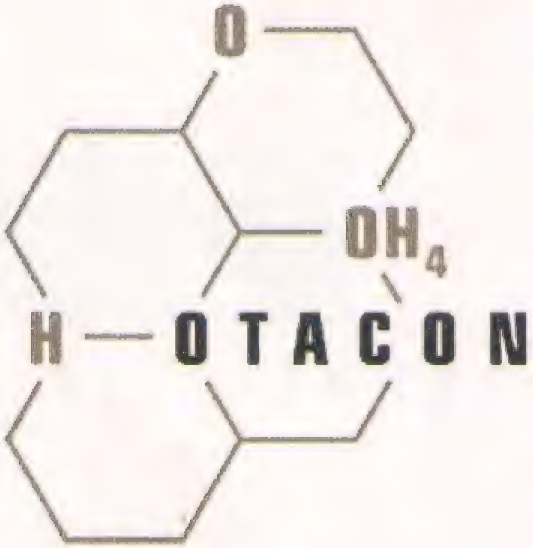


SÓLID SNAKE

RAIDEN

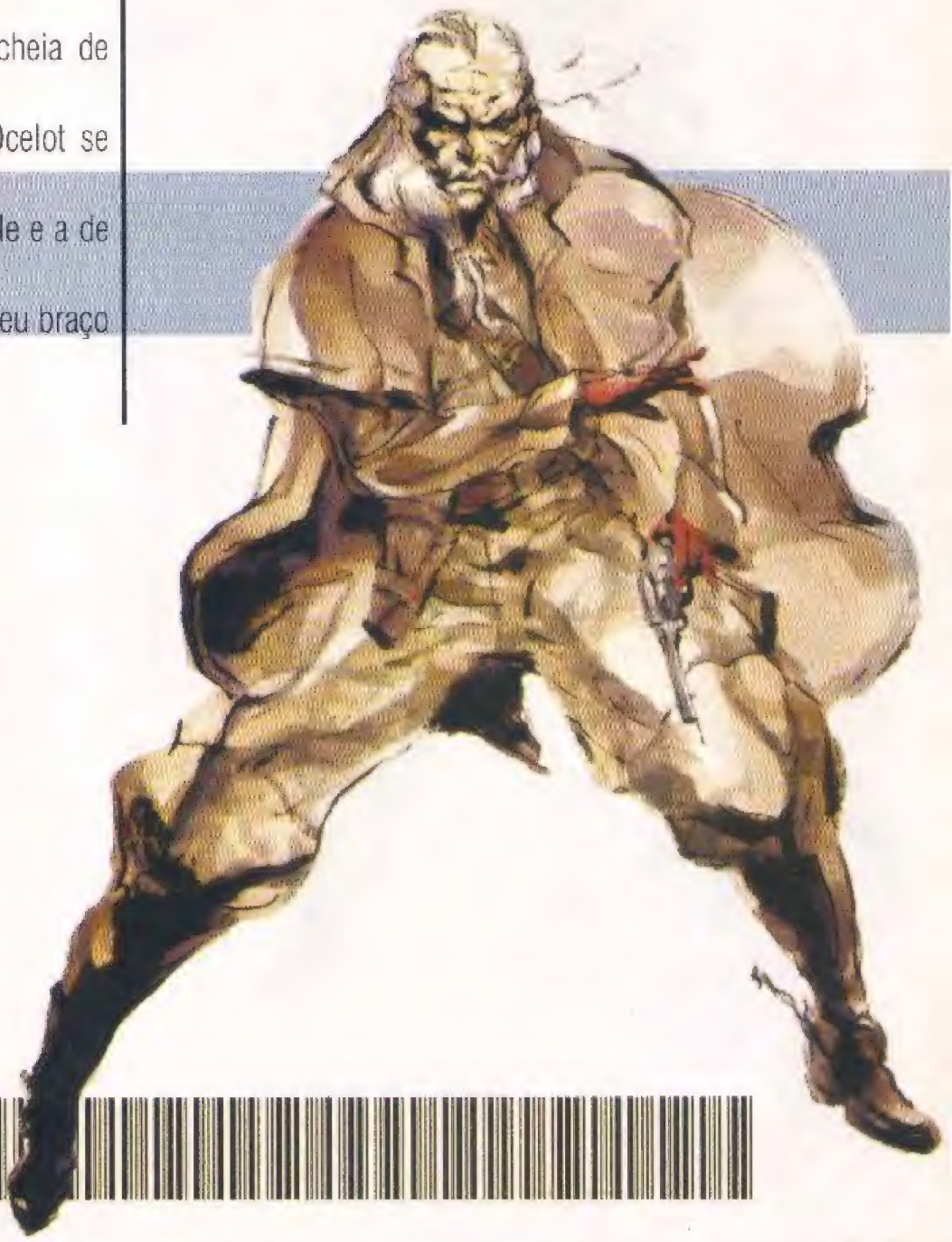
O novato membro da Fox Hound terá como missão infiltrar-se na instalação Big Shell resgatar vários reféns, incluindo o Presidente dos Estados Unidos da América de uma ameaça terrorista. Mas como Raiden descobrirá, sua missão ficará muito mais complicada ao decorrer do game.

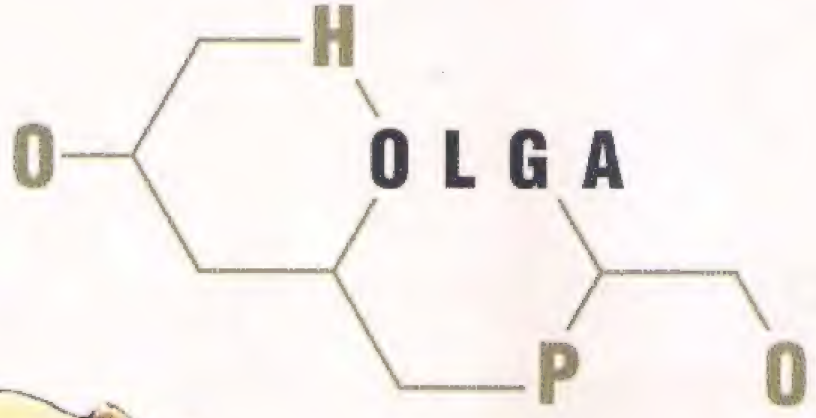
Depois do incidente na ilha de Shadow Moses, Otacon uniu-se a Solid Snake em sua eterna luta contra os terroristas. Sua missão nessa aventura será dar suporte técnico e informações para auxiliar Snake.



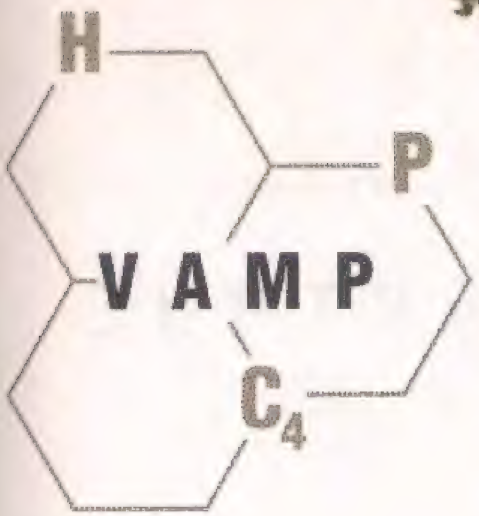
OCELOT

Eterno vilão e inimigo mortal de Snake, Ocelot mais uma vez está envolvido em uma trama cheia de mistérios e reviravoltas. Desta vez, Ocelot se dividirá em duas personalidades: a dele e a de Liquid Snake, devido ao implante do seu braço direito.

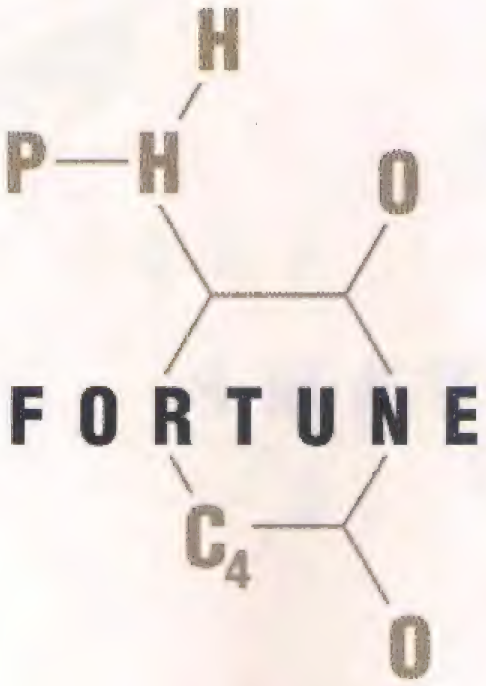




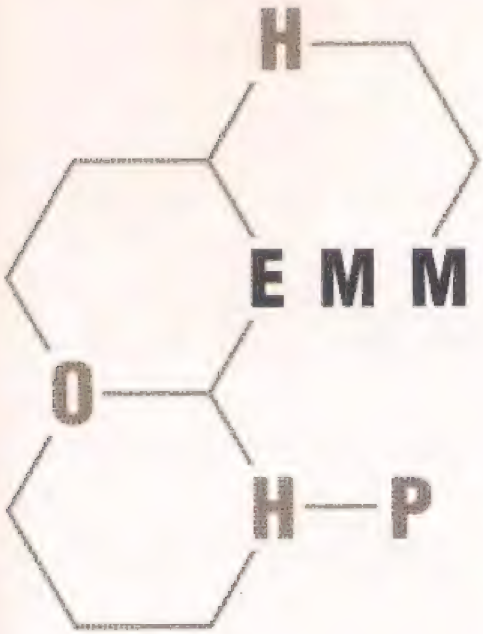
Filha do Coronel Russo Gurlukovich, ela entrará no navio com a intenção de ajudar seu pai a obter sucesso. Olga nasceu no campo de batalha e está acostumada aos conflitos desde criança. Porém, ela irá desempenhar um papel muito mais importante, você verá !



Membro do esquadrão antiterrorista Dead Cell, formado pelo presidente para neutralizar ações inimigas, Vamp acaba unindo-se a Ocelot e tentará a todo custo neutralizar as ações de Raiden e Snake, além é claro, de saciar sua sede de sangue.



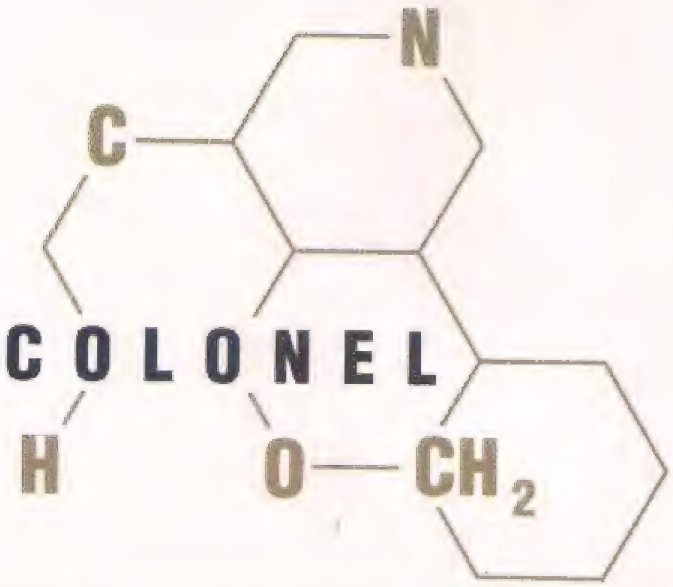
Também membro do esquadrão Dead Cell, Fortune é filha do comandante Dolph, que é morto pelas mãos de Ocelot logo no começo da história. Fortune desde então, perdeu a vontade de viver e sempre está à procura da morte.

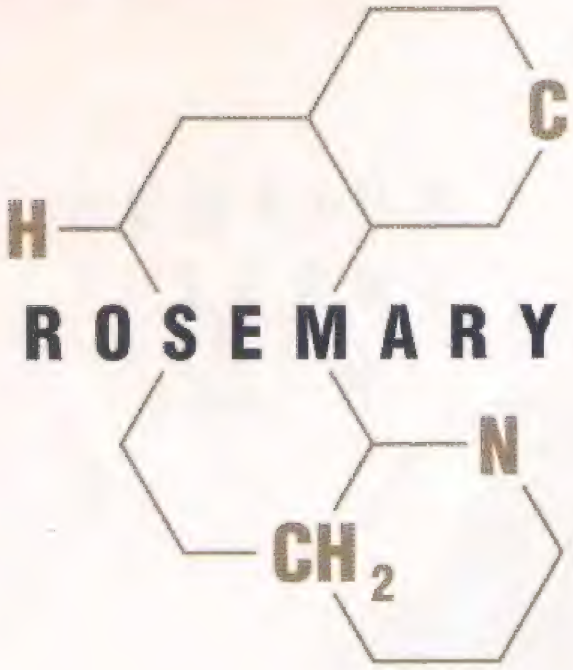


EMMA

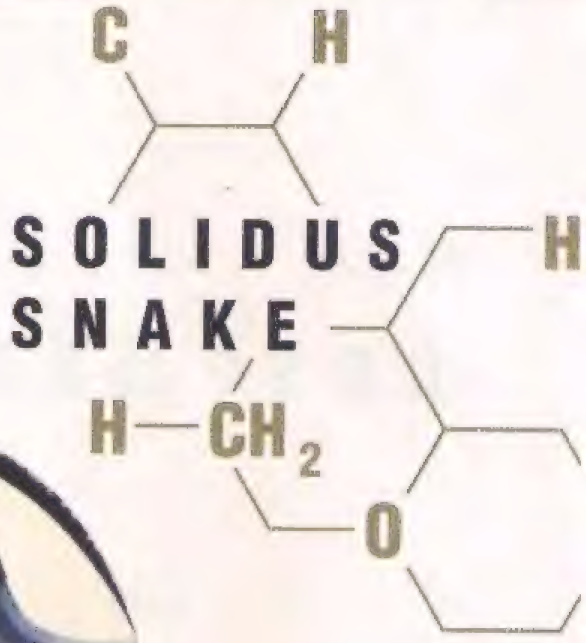
Irmã por parte de pai de Otacon, Emma é uma cientista brilhante que trabalhava na estação Big Shell. Mais à frente no game, ela será a chave para o sucesso da missão, mas para ajudar, ela pagará um preço altíssimo.

Em Metal Gear Solid o coronel ajudou, passou dicas e instruções cruciais para que a missão de Snake se completasse com sucesso. Desta vez ele estará comandando Raiden e não terá contato com Snake.

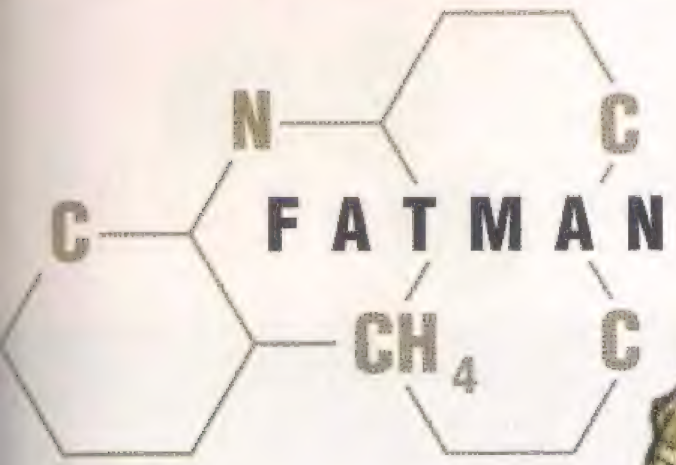




Rosemary é a namorada de Raiden e estará junto do coronel sempre dando dicas importantes. Ela também será a pessoa que salvará seu progresso na segunda parte da aventura.



Um dos irmãos clona
dos de Solid Snak
e Liquid Snak
Solidus estará nessa para deser
volver um soldado perfeito, além é claro, ter
tar roubar a tecnologia da arma Metal Gear Ra
e usá-la da pior maneira possível.



O último membro do esquadrão Dead Cell. Fatman é perito em bombas e foi treinado pelo grande Peter Stillman, uma lenda que serviu a polícia de Los Angeles. Mas agora, Fatman se vê contra seu mentor e tentará de todas as formas vencê-lo nesta competição explosiva.

Health Items

Ration

Item usado por Snake e por Raiden. Tem a finalidade de recuperar a energia perdida. Pode ser usado de duas maneiras: a primeira, acessando o menu e usando o item. E a segunda, deixando-o equipado, assim ele será usado automaticamente quando sua energia estiver baixa.

Bandage

Para o sangramento de Snake e Raiden.

Pentazemin

Uma droga usada para acalmar e fazer os personagens pararem de tremer.

Medicine

Cura resfriados.

Sensors

Anti-Personnel Sensor

Esse dispositivo vibra quando alguém chega perto.

Sensor A

Usado para detectar as bombas.

Sensor B

Modificação do Sensor A, ele bipa próximo às bombas.

Mine Detector

Detecta as Minas.

Body Equipment

B.D.U.

Uniforme inimigo dado pelo ninja.

Body Armour

Armadura, diminui o dano quando equipada.

Binoculars Cameras Goggles

Scope

Usado para ver inimigos de que estão distantes.

Camera

Tira fotos.

Digital Camera

Item secreto, tem as mesmas funções da câmera, mas pode ser usada durante todo o jogo.

Thermal Goggles

Visão térmica, destaca o colar dos inimigos e objetos.

Night Vision Goggles

Visão noturna, ótimo para enxergar no escuro.

Suppressor

Socom Suppressor

Socom com silenciador.

USP Suppressor

Usp com silenciador

AKS-74u Suppressor

AKS-74u com silenciador

Miscellaneous

Cardboard Boxes

Caixa usada para se esconder, há 5 diferentes.

Cigarettes

O cigarro favorito de Snake.

Dog Tags

São identificações pessoais que podem ser coletadas durante todo o game.

PAN Security Card

Cartão de segurança.

Shaver

Barbeador, pode ser encontrado no começo do jogo com Raiden e dado a Snake mais à frente.

MO Disc

Contem um vírus para destruir GW

Cell Phone

Telefone celular.

Pistols

M9

Primeira arma do game, pistola tranqüilizante.

USP

Depois de derrotar Olga, você pegará a USP.

SOCOM

A mesma arma usada em Metal Gear Solid.

Rifles

AKS-74u

Rifle Russo.

M4

Metralhadora muito potente.

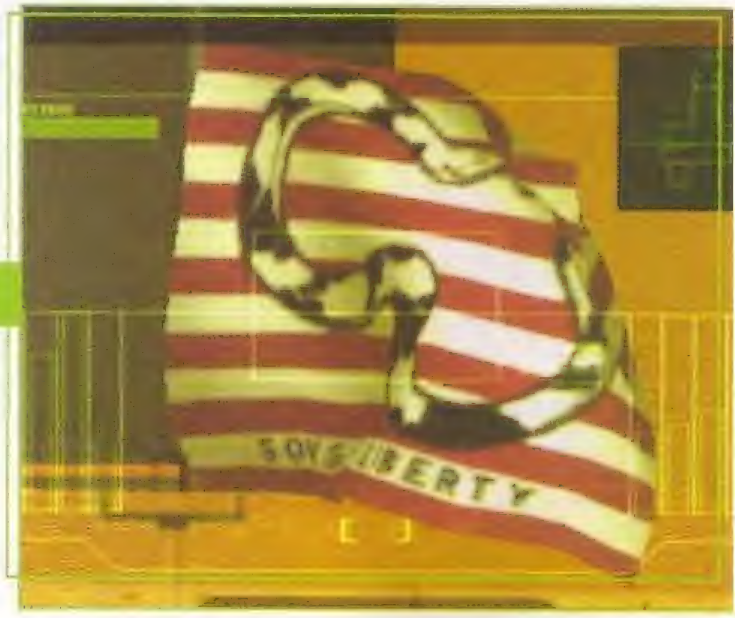
PSG-1 Sniper Rifle

Rifle Sniper.

PSG-1T Tranquiliser Rifle

Rifle Sniper que dispara tranqüilizante.

Launchers



RGB6 Grenade Launcher

Lançador de granadas.

Stinger Missile Launcher

Mísseis guiados pelo calor.

Nikita Remote Control Rocket Launcher

Misseis que podem ser pilotados por você.

Grenades and Explosive Devices

Granades

Granadas.

Chaff Grenades

Granadas que desorientam aparelhos eletrônicos e câmeras.

Stun Grenades

Essas granadas servem para tontear os inimigos.

C4 Remote Detonated Explosive

Explosivo C4, pode ser detonado de longe.

Claymore Mines

Minas de pressão.

Other

High Frequency Blade

Espada samurai, é dado por Snake a Raiden no finzinho do game, mas o presente é de Olga.

Book

Distração para os guardas.

Empty Magazine

Pode ser jogado para atrair a atenção dos inimigos.

Coolant

O Coolante possui várias utilidades:

1. Desarmar bombas.
2. Apagar fogo
3. Espantar insetos
4. Acordar guardas

Directional Microphone

Microfone que pode ser dirigido a um lugar específico.

O guia

Começa aqui o detonado completo do game. Nele você terá o jogo detonado passo-a-passo, e ainda a história explicada na íntegra para você poder curtir ao máximo esse super game.

Boa Sorte

GUIDE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

TANKER

Por: Fabio Michelin

O início!

Após o incidente ocorrido na ilha de Shadow Moses, a tecnologia ultra-secreta da arma nuclear Metal Gear é levada ao mercado negro devido às maquinações de Ocelot. Como resultado, incontáveis variações de Metal Gears começam a aparecer em toda parte do globo. Fazendo da arma um reforço para os exércitos nucleares do mundo todo.

Em meio a tudo isso, Solid Snake, que agora é um membro da força anti Metal Gear Philanthropy, soube que um novo protótipo da temida arma está sendo desenvolvido pelas forças armadas americanas. A marinha está transportando-o em segredo para um local desconhecido. Sabendo disso, Snake tentando descobrir mais informações e detalhes da arma, infiltra-se no navio, disfarçado de petroleiro, que desce o rio Hudson em total

sigilo. Mas, quando Snake estava pronto para começar sua missão, uma força militar desconhecida toma o controle do navio e mais uma vez Snake é obrigado a entrar em ação e tentar completar sua missão a qualquer custo.

Voz de Snake antes de começar o jogo:

"The Hudson River, two years ago... We had classified intelligence that a new type of Metal Gear was being transported. The whole thing stank. But our noses had been out in the cold too long."

Logo que Snake chegar ao navio e ouvir as explicações de Otacon, siga à esquerda e entre pela porta à sua frente. Lembre-se que Snake começa o game com uma pistola M9 com mira laser e silenciador, que funciona como a SOCOM, assim os veteranos não terão problemas. Pressione e segure o botão de tiro para mirar no alvo e solte para disparar. A M9 dispara dardos tranqüilizantes e, como todas as armas em MGS2, funciona em

primeira pessoa. Não demore muito tempo no exterior do navio tomando chuva, ou Snake começará a espirrar. No modo HARD ou EXTREME, Snake já entra espirrando, não importa o quanto você enrole. Depois de algum tempo ele para de espirrar sozinho.

Dentro do navio, siga à direita e entre pela porta do lado esquerdo, pegue os itens dentro dos armários e saia. Siga pelo corredor à frente e tome cuidado com o guarda, entre pela porta. Atire de longe nos dois guardas e suba as escadas, siga à direita.

No próximo corredor suba e neutralize mais um guarda, siga em frente e suba a escada. Agora você deve ficar esperto com a câmera! Para passar, encoste na parede e siga, depois disso suba as escadas na próxima sala. Passe abaixado nessa área, suba as escadas e veja a cena em que Snake informa a direção do navio a Otacon e é surpreendido por uma figura feminina que está fora do navio. Saia pela porta à esquerda e será hora de enfrentar Olga, a primeira chefe do game. Após a cena que mostra Olga falando com seu pai (Gurlukovich) pelo rádio, Snake

tenta render a moça, que acaba reagindo, daí em diante uma incrível batalha é travada. Para derrotar Olga, apenas se esconda atrás das caixas para que ela não o acerte. Quando ela mudar de posição, atire com a arma de tranqüilizantes, tome cuidado com as granadas que ela começará a jogar. Assim que virar a luz para sua direção corra para o outro lado e atire no holofote. Fique esperto, tente acertá-la na cabeça assim o dano será bem maior. Volte até a sala onde há um vidro bem grande, na qual você colocou dois guardas para dormir e desça as escadas. Siga para direita, continue em frente nesse corredor, desça as escadas e entre pela porta à esquerda.

Um novo Metal Gear

Siga pelo corredor e continue pela passagem à esquerda, coloque o guarda para dormir, e siga em frente. Desça as escadas, cuide de mais um guarda, siga pelo corredor ao lado, prossiga e detone mais um guarda, continue seguindo à esquerda. Suba as escadas e entre pela porta, um guarda entrará e logo depois sairá, cuidado para não ser visto. Agora você deverá desativar os sensores de lasers que estão bloqueando sua passagem. Para isso, atire nos detonadores que estão nas fotos na página ao lado, não se esqueça de limpar a área detonando todos os guardas, ou eles ouvirão seus tiros e você já sabe o que acontecerá.

Siga pela porta à frente, continue em frente pelo corredor e tome cuidado com os guardas que aparecem de repente. Vire à direita e mais uma vez em frente, entre pela porta. Uma cena rolará e você deverá detonar o esquadrão de soldados com a arma de tranqüilizantes ou com a de tiros normais. depois disso entre pela porta à frente. Logo após, aparecerá Ocelot e o soldado trancará a porta por onde Snake acabara de passar. O soldado diz que tudo está saindo conforme o planejado e pergunta sobre o Comandante, é aí que Ocelot saca sua arma e atira friamente na cabeça do soldado e diz: "Seu coronel se juntará a você brevemente, soldado."

Snake em ação

Agora sim você deverá testar suas habilidades de espião ao máximo, o caminho a seguir será difícil! Desça as escadas e passe pelos guardas sem ser percebido. Siga à esquerda e entre pela porta à frente. Na sala seguinte faça a mesma coisa, só que desta vez entre pela porta do lado direito, que está atrás das caixas. Na próxima sala, Snake estará frente a frente mais uma vez com Metal Gear, e terá certeza que seu pesadelo está de volta. Você deverá fotografá-lo em vários ângulos e mandar as

fotos para Otacon através do computador à sua direita. As fotos deverão mostrar o robô do lado esquerdo, direito, de frente e outra mostrando o emblema dos Mariners, localizado na parte de trás do robô. Depois de tirar todas as fotos, acione o computador à direita, e as envie a Otacon, então uma cena rolará. Uma figura sinistra entra no porão do navio, onde o discurso do coronel

Dolph inspira e enche os soldados de orgulho e esperança. A figura na verdade é Ocelot que entra satirizando os soldados americanos. Dolph acha melhor ouvir o que o homem tem a dizer e diz aos seus homens para não atirarem, afinal, o que pode um homem sozinho contra vários soldados armados? Mas é aí que o coronel se engana e Gurlukovich acaba rendendo-o e colocando uma arma em sua cabeça. Os soldados ficam sem saber o que fazer. Então Ocelot começa a falar e diz que foi ao navio para pegar Ray, o novo modelo de Metal Gear, e levá-lo de volta. Gurlukovich fica animado e começa a dizer coisas também, nesta cena, Ocelot se revela e diz para Gurlukovich que não tem planos de vender a arma para o exército russo. Como ele disse, está ali para levá-lo de volta. Gurlukovich ouvindo isso, fica irado e joga Dolph em direção a Ocelot, que saca sua arma e atira

contra Gurlukovich, antes ele possa atirar. Os tiros perdidos de Gurlukovich acertam Dolph, que morre junto ao pai de Olga. Vendo isso, os soldados de Gurlukovich tentam reagir, mas também são baleados por Ocelot. Nisso o traidor ameaça o resto dos soldados com um detonador, dizendo que ao toque de um botão todo o navio iria pelos ares. Ocelot então sobe em direção ao cockpit do robô. Snake se revela e grita o nome de Ocelot na tentativa de esboçar alguma reação e não permitir que a poderosa arma caia nas mãos de um criminoso tão terrível. Mas, para espanto de todos, Ocelot ao ver Snake é tomado por Liquid, irmão gêmeo de Snake, morto em Metal Gear Solid.

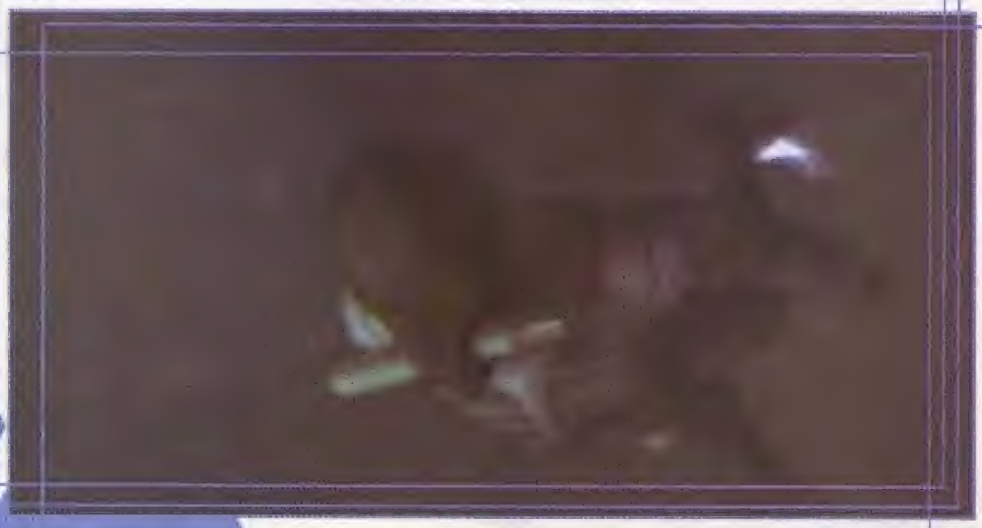
Liquid apodera-se do corpo de Ocelot pelo seu braço, que foi implantado no corpo de Ocelot após tê-lo perdido na batalha contra o ninja Gray Fox (também em Metal Gear Solid). Snake fica confuso ao ver o irmão incorporado em Ocelot, mas após uma breve e nada amigável conversa, Ocelot retoma o controle e finalmente começa a pilotar Metal

Gear Ray. Disparando um raio, (da boca do imenso robô, que na verdade é um jato d'água) Ray abre uma saída no casco do navio. A água começa a entrar e os soldados a morrer, o navio então começa a afundar. Ocelot sai ileso de tudo isso. A cena termina mostrando Snake na água, será que nosso herói sobreviverá a tudo isso?

2 PLANT

Raiden, o novato!

Dois anos se passaram e mais uma vez o mundo está em perigo. Um grupo de terroristas conhecido como Sons Of Liberty seqüestrou uma instalação chamada Big Shell, que tem como tarefa limpar o mar do óleo derramado devido ao incidente com o petroleiro que carregava Metal Gear Ray. Mas, além de tudo isso, os terroristas mantêm várias pessoas como reféns. Mas o mais importante é que no meio dos reféns está o presidente dos Estados Unidos. No papel de Raiden, um novato enviado pela Fox Hound para libertar os reféns e neutralizar os terroristas antes que eles tenham a chance de matá-los ou detonar uma bomba e mandar a instalação pelos ares, liberando todos



os produtos químicos contidos lá, poluindo de maneiras inimagináveis o oceano. Porém, dessa vez você não estará sozinho, pois uma força tarefa já estará infiltrada na instalação para realizar as mesmas tarefas que você. é imprescindível que eles não saibam que há um agente secreto infiltrado. Boa sorte!

Depois de se acostumar ao novato Raiden (apesar de uma legião de fãs até hoje não aceitá-lo muito bem), siga em frente e entre nos pequenos túneis para pegar a arma tranqüilizante. Volte e entre pela porta à frente. Na próxima sala tome cuidado com os guardas que estão desacordados no chão, eles levantarão e procurarão por intrusos, atire neles com a arma de tranqüilizantes e acione o terminal à sua direita. Continue pelo elevador. Agora entre por essa

passagem. Entre pela porta à frente e desça as escadas. Acione o terminal e siga pela porta. Atravesse a ponte e siga em frente até a pró-xima sala, desça e pegue os itens, volte pela saída à frente. Siga pela porta à esquerda, neste corredor, coloque os dois guardas para dormir e continue. Na próxima sala rolará uma cena bem longa. Desça, ative o terminal, pegue os itens e saia pela próxima porta. Atravesse o corredor e siga em frente, no fim vire à direita.

Desarmando as bombas

Depois da cena na qual você será apresentado a Peter Stillman, um perito em bombas que irá ajudá-lo a desarmá-las, volte e entre no banheiro à direita. Olhe no espelho e depois para cima para ver uma bomba, use o item coolant até congelá-la. Continue voltando e desarme a bomba atrás da porta da sala onde você encontrou Snake. A terceira bomba está numa sala ao lado da primeira, onde você acionou o computador (Strut A). Aqui há um monte de canos bloqueando sua passagem, suba as escadas à direita e passe agachado pelos dois primeiros lances de canos. A quarta bomba está na Strut F no local da foto. Siga para Strut E, no caminho tenha cuidado com as minas, passe agachado pela ponte de conexão. Entre na sala de carregamento e acione o computador no fundo da tela. Suba as escadas à direita e saia. Assista à cena e suba, desarme a bomba que está embaixo do avião. Volte, dirija-se ao Strut D e desarme a

que está dentro do alçapão. Para chegar até este, pendure-se no andar de cima, depois solte-se e segure no andar de baixo ou simplesmente desça pelas escadas. Volte à sala na qual você encontrou Stillman e pegue o item Sensor B. Depois da cena, você deverá chegar à próxima bomba o mais rápido possível, ela está localizada na Strut A. Chegando lá, suba as escadas e desça pelo elevador, siga para o local onde você começou, dê a volta por trás do submarino, lá está a bomba. Volte.

Fortune

Para derrotar Fortune, apenas se esconda atrás das caixas para evitar ser atingido por seu tiro explosivo.Atire sem parar. Os tiros não irão acertá-la. (daí vem seu nome Fortune que quer dizer sorte em inglês, esse mistério será revelado mais adiante e vocês verão que sorte não tem nada a ver com esse fato dos tiros não a acertarem). Continue atirando assim mesmo, quando sua proteção de caixas explodir, corra para outra e mantenha o mesmo esquema. Depois de algum

tempo, Vamp aparecerá e aí rolará uma cena. Nessa cena, quem acaba levando a pior é Vamp! Fortune fica sofrendo a suposta perda de seu companheiro e Raiden aproveita a chance para passar por ela.

Fatman

Corra direto ao heliporto (o lugar onde você desarmou a bomba embaixo do avião). Desarme uma bomba no centro da área. Agora é hora de lutar contra Fatman. Para mandá-lo ao inferno, primeiramente desarme as bombas, há vários locais em que ele pode colocá-las, por isso use o detector de bombas para achá-las. Feito isso corra na

direção do cara e atire até que ele caia no chão. Quando estiver caído acerte um tiro em sua cabeça (na de Fatman, não na sua, hehehe). Outro método bem útil é minar o chão por onde ele passa, e assim deixá-lo matar a si mesmo, patético, não é? Repita essa operação até derrotá-lo. Porém, mesmo depois de vencido, Fatman ainda guarda mais uma surpresa para você: uma bomba escondida! Você terá pouco tempo para achá-la, por isso seja rápido. Mova o corpo de Fatman (uma tarefa não muito fácil se levarmos em consideração o tamanho do cara), a bomba estará atrás de seu corpo, vá em frente e a desarme para por um fim à ameaça.

O Melhor do animê e mangá ao seu alcance!

AnimeDo

R- AD 15
R$ 1,50

R- AD 18
R$ 1,50

R- AD 19
R$ 1,50

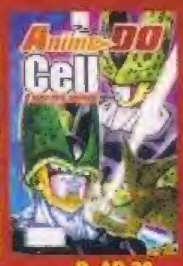
R- AD 20
R$ 1,50

R- AD 22
R$ 1,50

R- AD 23
R$ 1,50

R- AD 24
R$ 1,50

R- AD 25
R$ 1,90


R- AD 28
R$ 1,90

R- AD 29
R$ 1,90

R- AD 31
R$ 1,90

R- AD 32
R$ 1,90

R- AD 33
R$ 2,50

R- AD 34
R$ 2,50

R- AD 35
R$ 2,50

AnimeDo Especial

R- ADE 01
R$ 2,50

R- ADE 07
R$ 1,90

R- ADE 08
R$ 1,25

R- ADE 17
R$ 1,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para Editora Escala Ltda., Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE-POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. Mais informações, tel.: (0**11) 3966-3186.**

( ) .. R- AD 15 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 24 .. R$ 1,50	( ) .. R- AD 33 .. R$ 2,50
( ) .. R- AD 18 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 25 .. R$ 1,90	( ) .. R- AD 34 .. R$ 2,50
( ) .. R- AD 19 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 28 .. R$ 1,90	( ) .. R- AD 35 .. R$ 2,50
( ) .. R- AD 20 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 29 .. R$ 1,90	( ) .. R- ADE 01 R$ 2,50
( ) .. R- AD 22 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 31 .. R$ 1,90	( ) .. R- ADE 07 R$ 1,90
( ) .. R- AD 23 ... R$ 1,50	( ) .. R- AD 32 .. R$ 1,90	( ) .. R- ADE 08 R$ 1,25
		( ) .. R- ADE 17 R$ 1,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

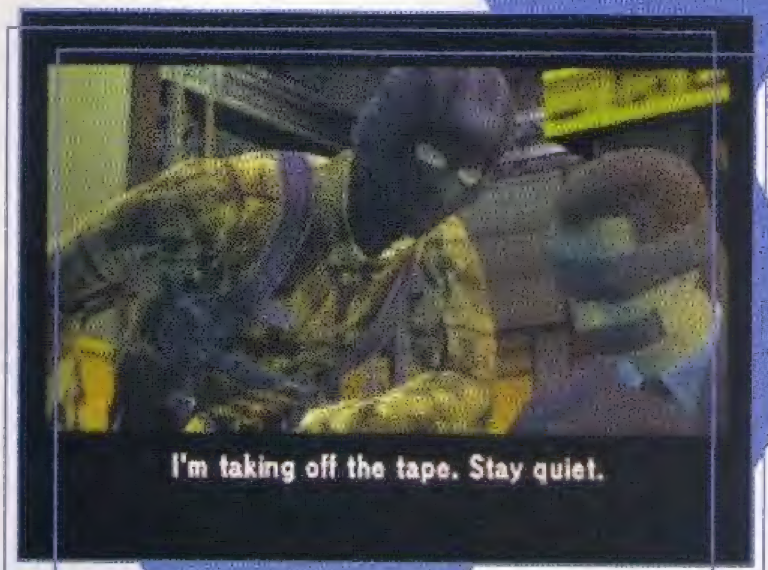
EDITORA escala

O ninja está de volta?

Volte, no meio do caminho você terá um encontro com um personagem no mínimo intrigante. Para aqueles que não se lembram, esse é o ninja que apareceu em Metal Gear Solid, mas será que é ele mesmo? Como o antigo ninja, ele lhe dará preciosos itens e dicas, alem de ajudar-lhe no decorrer game.

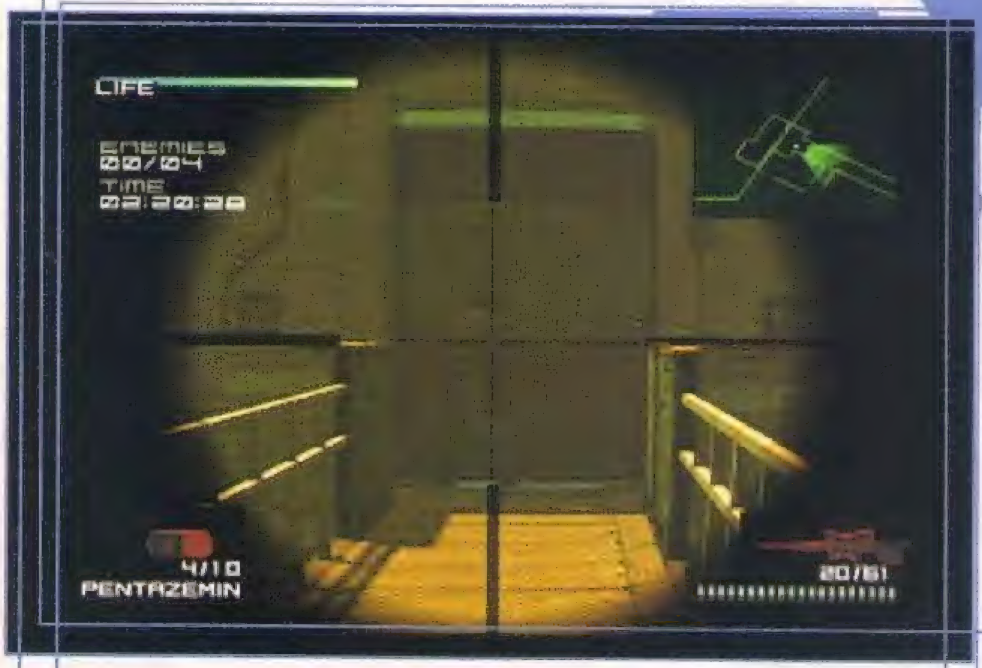
O refém

Agora você deverá voltar ao Strut F e usar o cartão que o ninja acabou de lhe dar para abrir as portas e pegar as armas M4 e AKS, para assim passar pelo soldado inimigo. Dirija-se ao Shell 1 Core e use a roupa que o ninja também lhe deu e equipe a AKS para poder passar por um terrorista e chegar ao Presidente. Vá em frente, siga até o elevador e desça até o B2. Pegue o item D.Mic no chão. Volte ao elevador. siga para B1 e assista à



cena do soldado abrindo a porta, isso lhe dará a dica de como proceder: Entre na sala e agarre um soldado, chegue perto do painel para abrir a porta usando o cara. Use o item que você acabou de pegar para ouvir os batimentos cardíacos dos reféns. Ames, a pessoa que você está procurando, usa um marca-passo no coração e com o microfone será possível ouvir a pequena máquina fazendo um som peculiar, então, preste atenção nos sons para identificá-lo. Aperte o botão para falar com os reféns e ter certeza de que esse é o cara certo. Veja a cena na qual Ames lhe explicará como tudo isso aconteceu e lhe dará algumas pistas também. Depois da cena, Ocelot virá ao seu encontro, apenas equipe a AKS e não se mova. Outra cena vai rolar e você será salvo pelo nosso querido amigo cyber ninja. Pegue o elevador e volte ao 1º andar, saia e siga até a

Strut D. Entre pela porta à frente para chegar ao Shell 2. Infelizmente você não poderá passar por aqui, pois os terroristas colocaram bombas por todo o caminho. Volte ao local onde você pegou a AKS e pegue o rifle PSG1 usando o cartão level 3 nas portas. Volte ao local com as bombas e acerte os detonadores na ordem das páginas a seguir.



O primeiro está entre as bombas logo à frente

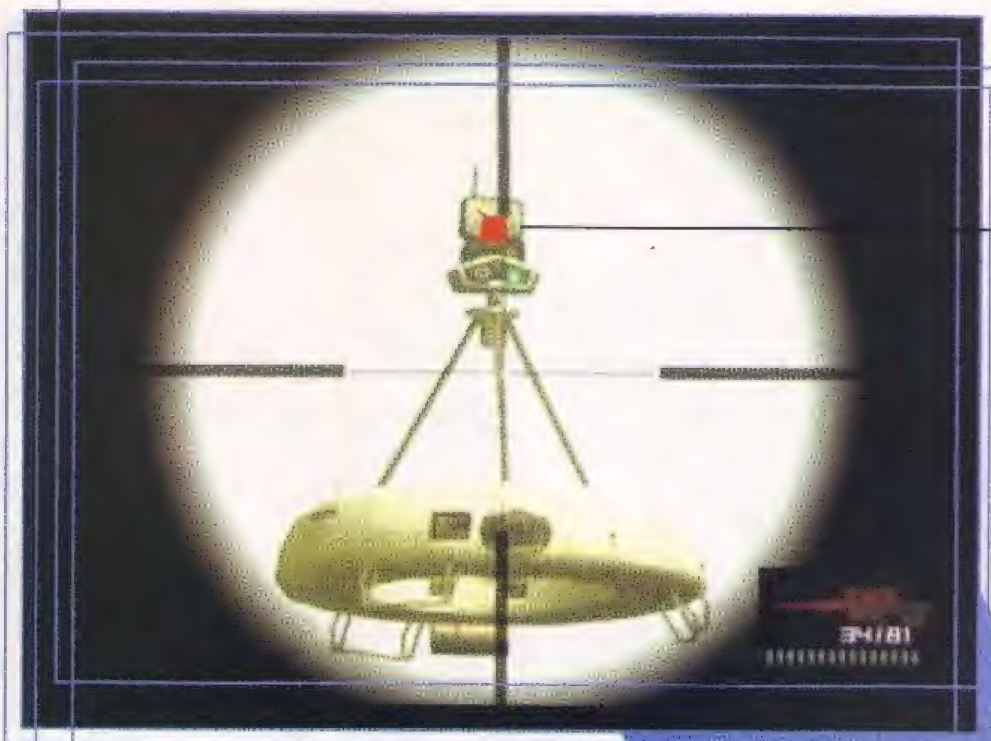
O segundo está ao lado da escada

O terceiro está um pouco à frente do segundo

Mais um na parede à frente, ao lado da porta

Do outro lado da porta

Um na plataforma do lado esquerdo à frente



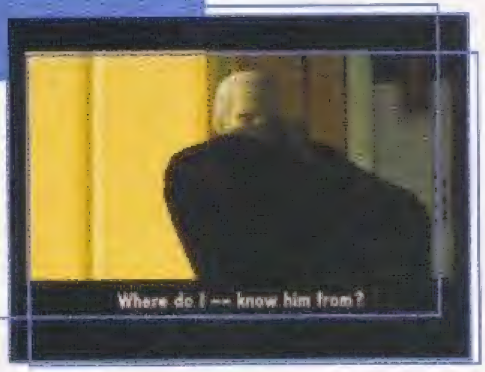
Um na câmera voadora que está acima

E o último, que está bem escondido atrás de você. Espertinhos, quase nos enganaram, heim?

Um combate nada justo

Finalmente Solidus se revela e explica suas intenções. Snake também assume sua real identidade nesta hora, e os dois travam uma briga feia, e já que Raiden não segue a política, na qual em briga de família é melhor os terceiros ficarem de fora, faça o seguinte:

Após a cena será hora de mais uma batalha. Pegue o Stinger que Snake jogará do



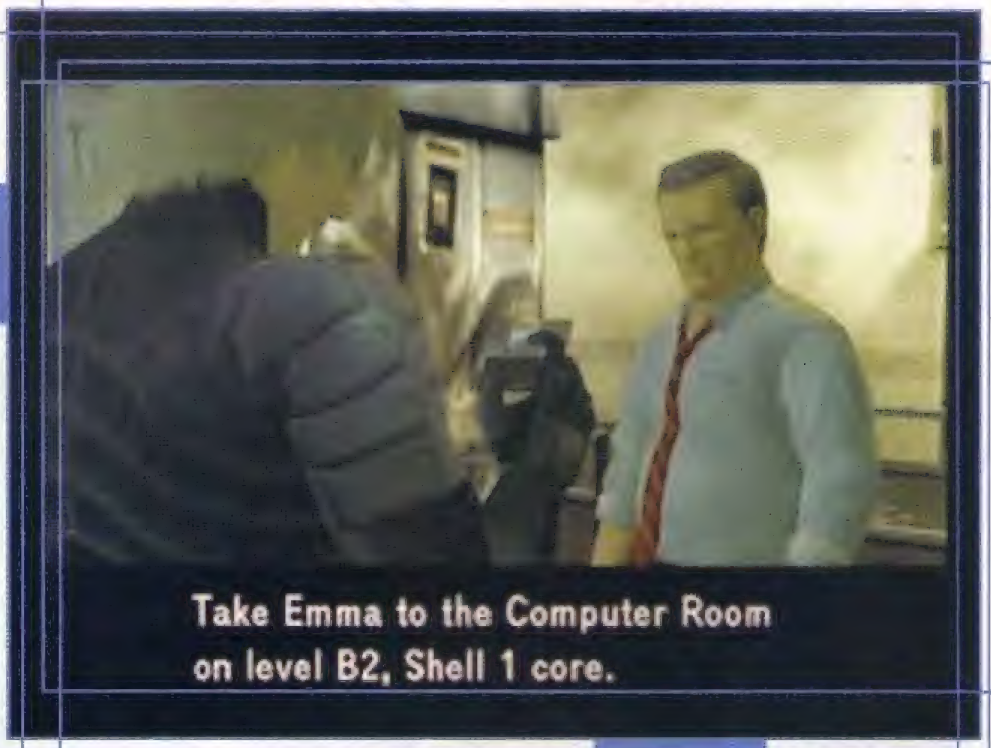
helicóptero e atire no avião sempre que ele passar, cuidado com os mísseis e a metralhadora, evite ficar parado muito tempo no mesmo lugar e sempre que possível mire e atire. Mais uma cena acontecerá e Solidus será salvo por Metal Gear Ray, droga de robô metido!

Salvando o Presidente

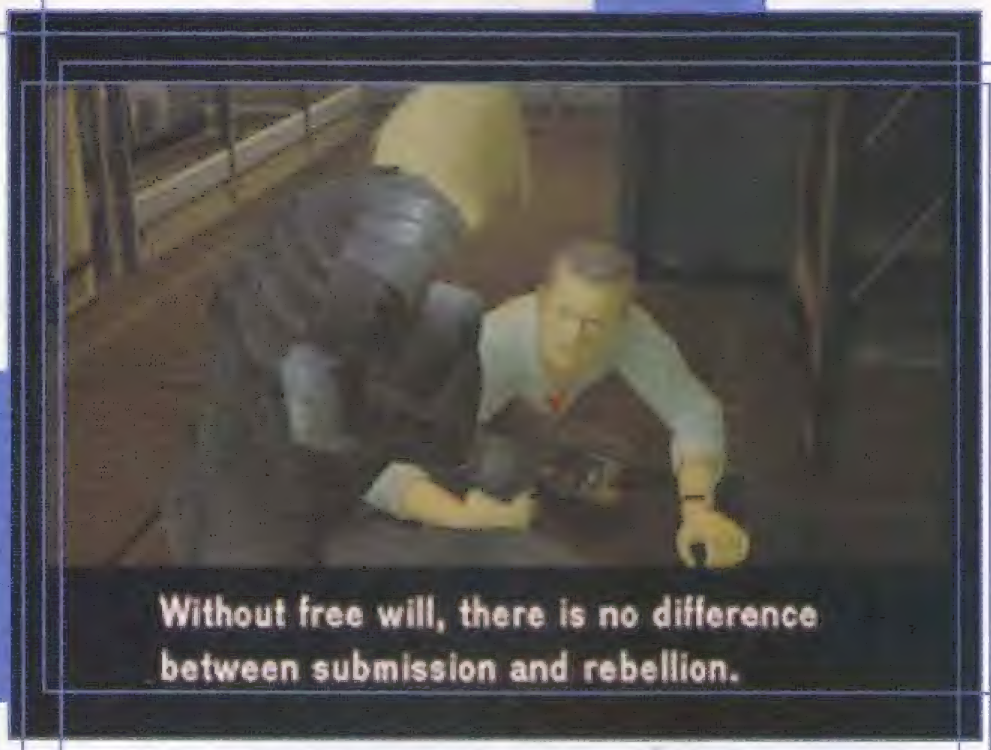
Siga pela haste até o cano e prossiga, quando chegar a uma ponte, pule o primeiro buraco e passe por fora pendurado no segundo, suba as escadas. Passe por mais uma ponte e tome cuidado com os guardas. Chegando em mais um buraco, encoste na parede e passe, há um obstáculo no meio do caminho, abaixe-se e continue passando. Mais à frente, aparecerá um soldado, e o pior é que ele começará a fazer xixi no seu caminho, mais uma vez, pendure-se pelo lado de fora e passe. Evite passar pelo xixi, pois você ficará fedendo e atrairá moscas, que por sua vez fazem barulho e atraem os guardas (só faltava essa mesmo). Continue passando pelos

obstáculos e entre no Shell 2 Core. Chegando lá, outra cena entrará. Pegue o elevador e desça, entre na água e nade até o fim do corredor para pegar o lança mísseis Nikita. Volte e suba na caixa onde indica a foto e dispare um míssel pelo duto de ar. Vire o missel à direita e controle-o até o gerador. No mesmo local em que o presidente está preso. Muito cuidado para não atingir o presidente. Volte e entre pela passagem que

estava eletrificada (igual em Metal Gear Solid). Depois da gigantesca cena em que o presidente explica a existência dos Patriots, pessoas que controlam o país e estão no comando de absolutamente tudo, o presidente acaba assumindo uma certa culpa em toda essa desgraça e explica que estava atrás de um disco onde há o nome de todos os integrantes do Patriots. Saia e, adivinhe, mais uma cena bem legal! Desça pelo elevador e entre novamente na água, siga em frente e depois passe pelo meio dos corredores para chegar à porta, abra-a e entre no próximo level. Passe pelos obstáculos: o primeiro por cima e o segundo por baixo. Siga por mais um corredor e suba as escadas.



Take Emma to the Computer Room on level B2, Shell 1 core.



Without free will, there is no difference between submission and rebellion.

Vamp, a hora do vampiro

Chegando aqui, você deverá enfrentar Vamp. Tome cuidado com o cara, ele é meio chato de derrotar. Para vencê-lo há duas maneiras: uma mais demorada, que consiste em atirar no cara toda vez que ele sair da água e atirar facas em sua direção, atire nas facas também para evitar ser atingido. Ou a mais rápida, na qual você deverá dar porradas no vampirão toda vez que ele chegar perto de você. O modo mais fácil é o primeiro, mas com uma certa prática você poderá mesclar as duas técnicas e massacrar Vamp direitinho e não dando chance pro mané.

Emma

Depois de derrotar Vamp, siga pela porta à frente e mergulhe. Siga em frente, vire à direita e depois em frente novamente para sair na sala onde está Ema, a irmã caçula de Otacon. Abra os armários para achar a garota, volte ao lugar onde você começou e se dirija ao local onde pegou o elevador, segure o botão para levá-la

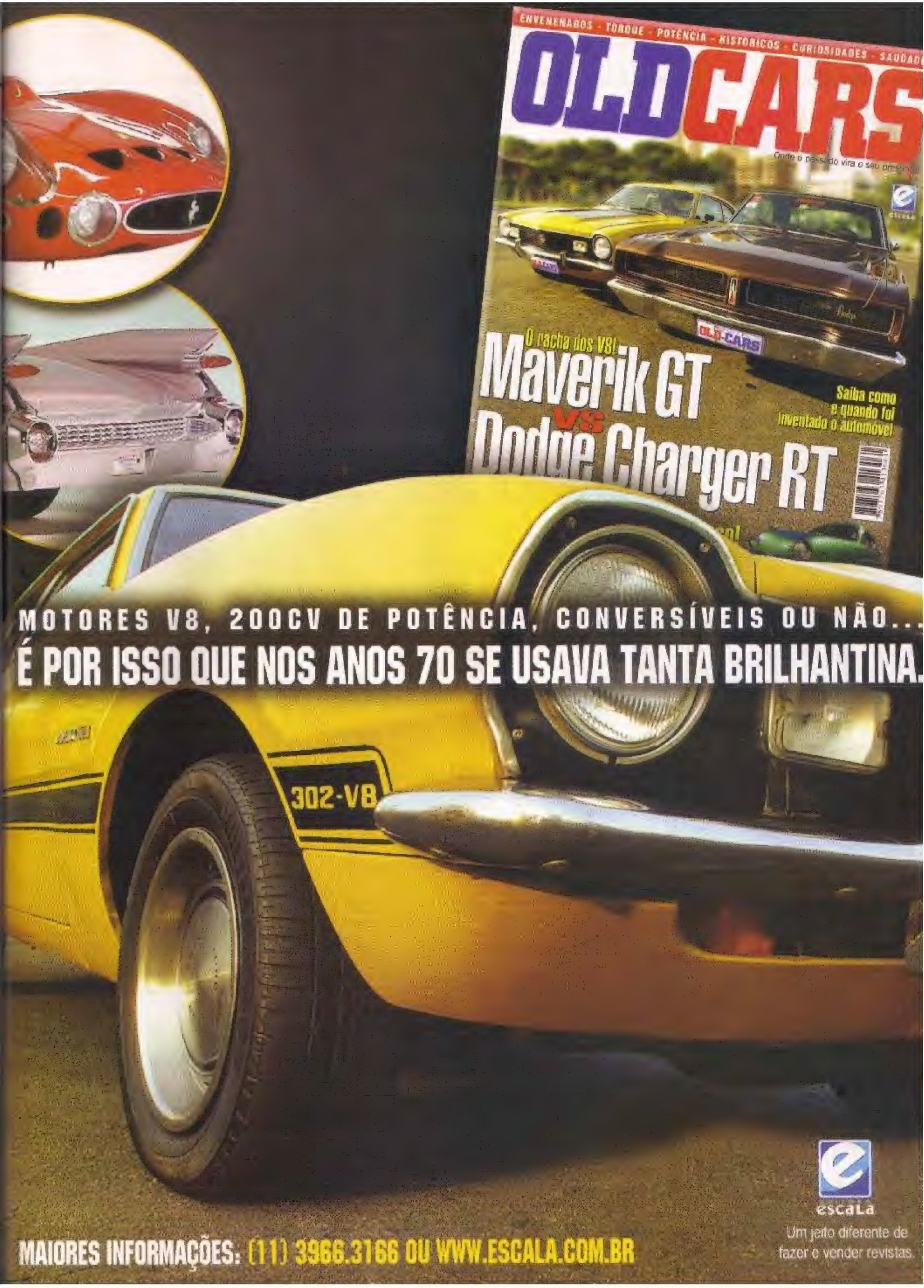
pela mão. Chegando lá, equipe o Coolant e espante os insetos que estão rodeando o elevador. Depois de tudo limpo, suba e siga para o Strut L. Apague o fogo usando o Coolant e siga. Coloque os dois guardas para dormir e siga pela porta. Agora será a hora de brincar de Sniper, atire nas minas e nos soldados, e claro, nas câmeras voadoras. Se precisar de ajuda chame Snake pelo rádio, o cara detona todo mundo

rapidinho. Quando Emma estiver bem próxima ao seu destino, Vamp aparecerá (o cara mala) e você deverá atirar no infeliz com o rifle, muito cuidado para não atingir E.E. Tome algumas pílulas para poder mirar melhor, tente acertá-lo na cabeça, assim o dano será maior e você se livrará desse chato mais rapidamente.

Um adeus para Emma

Dirija-se o mais rápido possível ao Shell 1 core na sala do computador, onde há um papagaio. Mais uma cena vai rolar, só que desta vez uma bem triste. Emma está mal nos braços de seu meio irmão (por parte de pai) Otacon, eles começam a conversar e Emma diz que o perdoa por ele ter fugido de casa há vários anos atrás e assume seu amor por ele, porém, não entende porque o velho Otacon fugiu, ela imagina que seria por sua causa e pede desculpas ao irmão. Mas agora é hora de Otacon falar, e mesmo Emma estando exalando seu

último suspiro Otacon diz que não fugiu por causa dela, de maneira alguma, na verdade ele fugiu por estar tendo um caso amoroso com a mãe de Emma, sua madrasta. Esse é o verdadeiro motivo de sua fuga, porém, Emma não tem a chance de ouvir as explicações de Otacon que fica inconsolável e sente-se culpado. Mesmo vendo a tristeza de seu companheiro, o tempo é crucial a essa altura da missão e nossos heróis são obrigados a seguir em frente. Porém, Otacon mesmo sofrendo uma grande dor, decide erguer-se num ato incrível de bravura e também seguir em frente, ajudando Snake e Raiden.


ENVENENADOS · TORQUE · POTÊNCIA · HISTÓRICOS · CURIOSIDADES · SAUDAD
OLDCARS
Onde o passado vira o seu presente
O racha dos V8!
Maverik GT
VS
Dodge Charger RT
Saiba como e quando foi inventado o automóvel
MOTORES V8, 200CV DE POTÊNCIA, CONVERSÍVEIS OU NÃO...
É POR ISSO QUE NOS ANOS 70 SE USAVA TANTA BRILHANTINA.
302-V8
MAIORES INFORMAÇÕES: (11) 3966.3166 OU WWW.ESCALA.COM.BR
escala
Um jeito diferente de fazer e vender revistas.

ARSENAL GEAR

Arsenal Gear, a verdadeira ameaça?

Agora uma confusa cena vai entrar. O ninja misterioso revela ser na verdade Olga, e ela está do mesmo lado de Snake, mas eles fingem estar do lado de Solidus para poder entrar em Arsenal Gear, a arma super poderosa que estava sendo escondida dentro da Big Shell.

Depois da cena você estará livre e poderá encontrar com Snake, mas há um pequeno probleminha, você estará completamente peladão, sem armas, sem itens, e sem roupa. Por isso tome cuidado para não ser visto pelos guardas, pois você não terá como combatê-los, isso sem dizer a vergonha que Raiden irá passar, hehehehe. Suba as escadas e entre pela porta do fundo à direita. Fique passeando pelo corredor até Snake aparecer.

O Herói lendário!

Depois da cena, você estará ao lado de Snake e deverá seguir em frente e passar pelos soldados. Mas fique tranqüilo, com uma ajuda dessas será fácil, o velho e bom Snake além de detonar todo mundo, lhe dará itens de cura e munição à vontade, não tem como perder. Siga em frente e mais uma cena entrará. Distribua mais tiros, até que Fortune apareça e tire Snake para "dançar" se é que você me entende.

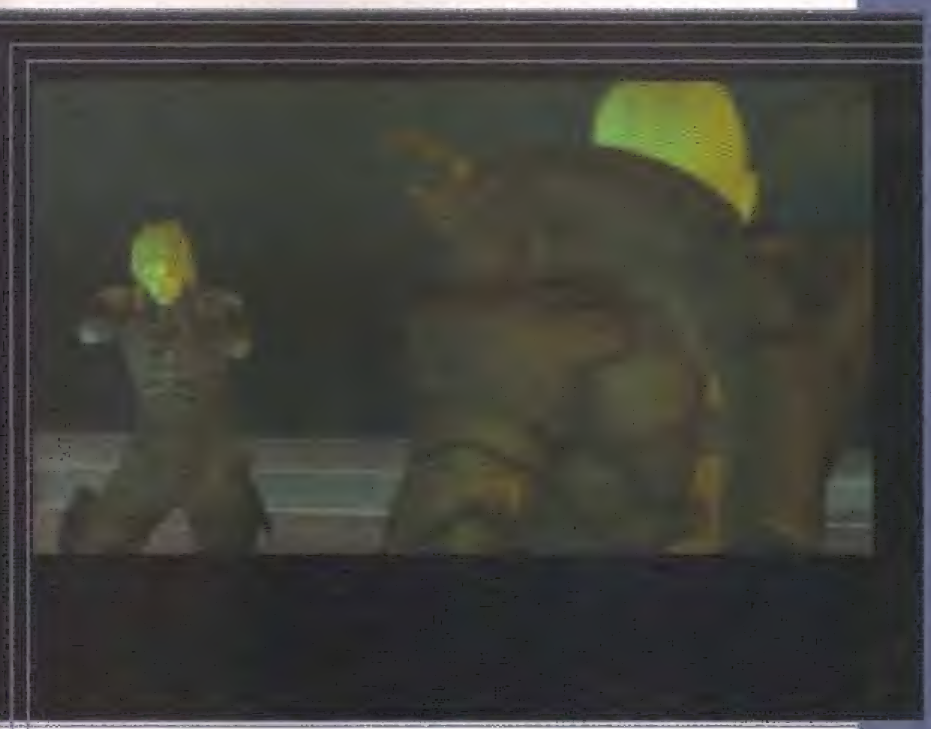
Temporada de caça ao Metal Gear!

Agora será você contra os Metal Gears, lutará com três robôs de cada vez e deverá destruir vários deles. Para derrotá-los, use granadas Chaff e atire com o Stigger. Quando você ouvir um bip, corra, pois mísseis cairão na sua cabeça (tente atirar nas pernas para os robôs abaixarem e depois na cabeça quando eles estiverem com a boca aberta, assim o dano será bem maior). Após derrotar os Metal

Gears, (o número de robôs a serem abatidos depende diretamente da dificuldade que você está jogando) todo o plano de Solidus e Ocelot será revelado e várias surpresas rolarão. Solidus diz a Snake e Otacon que tudo isso não passou de uma recriação do ocorridos em Shadow Moses, para assim poder treinar o soldado mais terrível possível. Olga estava fingindo estar ao lado dos vilões, pois, eles estavam em poder de seu filho e ameaçavam a vida dele caso ela não cooperasse. No papel de cyber ninja, Olga ajudou Snake e Raiden sem ninguém desconfiar, mas infelizmente acaba perdendo a vida pelas mãos do malfeitor. Mas quando Solidus está cheio de si e todo confiante, Ocelot (o mais trairá) diz que está ali não ao seu lado de como todos pensavam,

nético que era controlado pelos Patriots e que agora era destinado à proteção de Ocelot. A pobre Fortune tenta destruir Ocelot e acaba tendo seu sonho de morrer realizado. Snake está preso e sem poder fazer nada. Ocelot tenta livrar-se de Solidus, mas não consegue, então ele foge pilotando um Metal Gear Ray. Snake junta suas últimas forças e num ato desesperado quebra as algemas

na verdade ele está a serviço dos Patriots e mais uma vez enganou a todos. Fortune achava estar sobre efeito de alguma maldição, pois, depois da morte de seu pai (Dolph) ela sempre desejou a morte para juntar-se a ele, mas não conseguia. Os tiros direcionados a ela nunca a atingiam e assim ela começou a acreditar nessa maldição que a punia, fazendo-a viver contra sua vontade. Mas ela acaba descobrindo que era apenas um aparelho mag-



mas que o prendia e ele heróicamente no mar, atrás de Ocelot. Raiden fica sozinho com Solidus em cima de Arsenal, que colide com a cidade de New York. Solidus explica a Raiden que ele é o cara que matou seus pais e o levou quando ainda era uma criança. Alistou-o no exército infantil e o treinou, por isso ele ganhou vários apelidos como Jack, o estripador e Demônio branco. Raiden fica furioso e suas lembranças começam a voltar. Então Solidus diz a Raiden que é hora de resolver quem é o mais forte e trava uma luta.

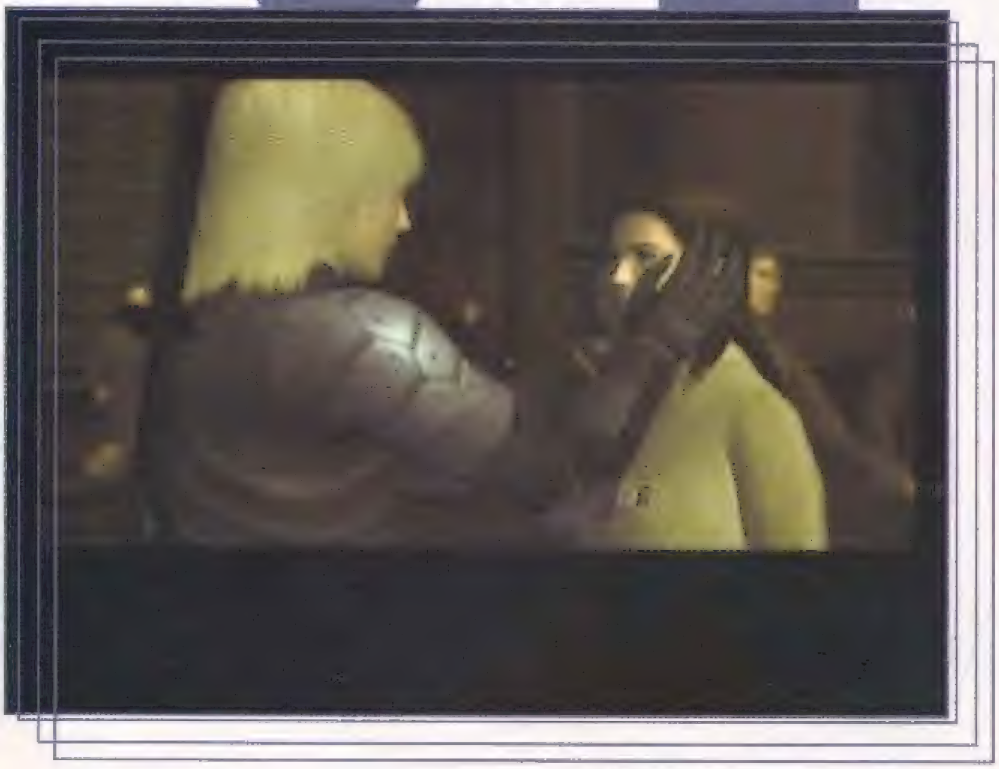
A batalha final!

Agora você deverá enfrentar Sólidus numa batalha de vida ou morte usando somente uma espada. Para derrotá-lo, golpeie em seqüência e cuidado com seus tiros. Ataque algumas vezes e saia de perto do cara, pois ele atira mísseis e tem um ataque de corrida muito poderoso. Assim

que você se desviar dos tiros e do ataque de corrida, golpeie mais algumas vezes e repita a mesma tática até derrotar o cara, que cai morto no chão, bem aos pés da estátua que simboliza a liberdade e a luta do povo americano contra as opressões.

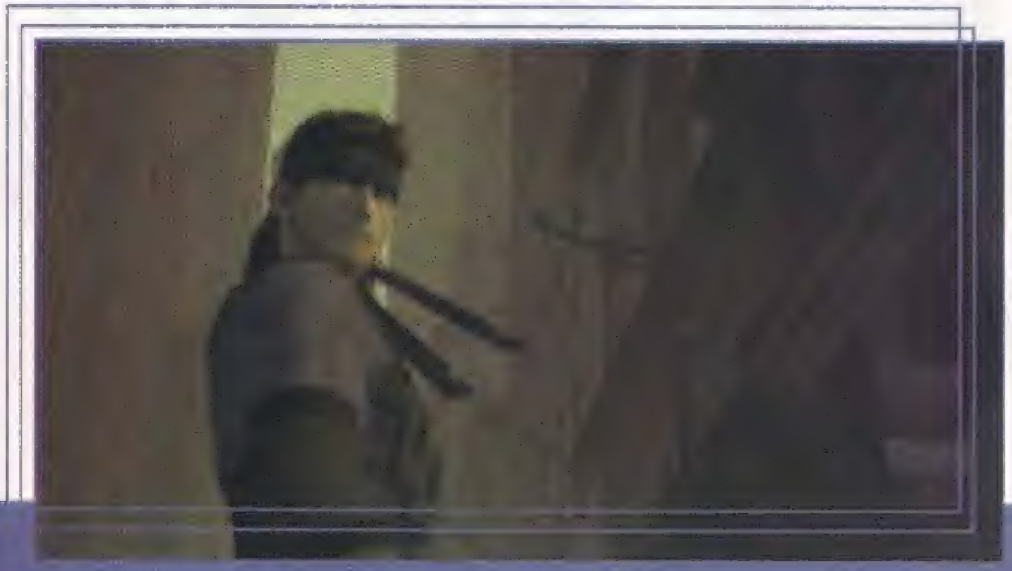
O fim!

Após derrotar Solidus, é só curtir o final. Snake aparece e diz a Raiden que conseguiu pegar o disco contendo a lista de nomes dos Patriots, e que a mandou para Otacon decifrar o código e pegar os nomes. Raiden se oferece para ir atrás dos Patriots e ajudar Snake nessa nova batalha e salvar o filho de Olga que ainda está sob poder dos Patriots. Snake diz a Raiden para ficar calmo, essa é uma batalha que ele lutará sozinho, e diz também que há pessoal esperando por ele, é aí que Raiden se vira e vê Rose, sua noiva, Jack caminha até ela e os dois trocam um abraço, Rose revela a Jack que está grávida e Jack fica muito feliz, Raiden e Rose começam a conversar sobre Liberdade, Lealdade, Verdade e Justiça, atributos que sempre vencem o mal e são a solução para tornar o mundo melhor.



Espere, tem mais!

Depois dos créditos finais ainda rola uma conversa entre Otacon e Snake. Otacon diz a Snake que conseguiu decifrar a lista de nomes dos Patriots, porém algo muito estranho está acontecendo. Snake fica confuso e pergunta o que há de errado, e Otacom espantado diz que a lista contém 20 nomes, mas todos ESTÃO MORTOS HÁ MUITO TEMPO. O que será que isso significa? O que estará acontecendo? Bom, isso só será respondido no próximo game, vejo vocês lá!

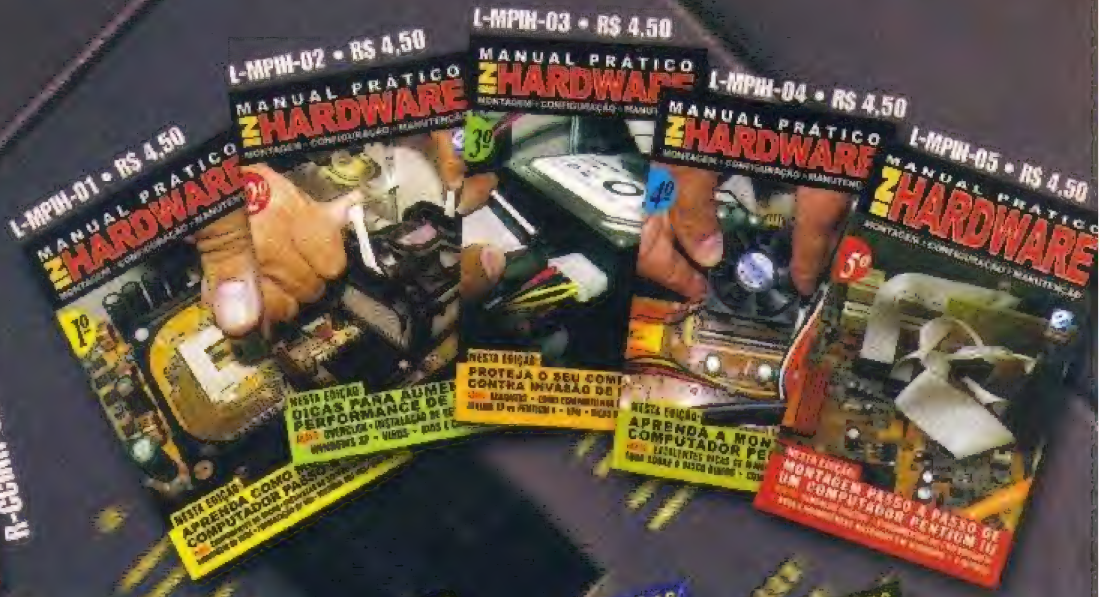


FICOU MUITO MAIS FÁCIL DE ENTENDER O SEU COMPUTADOR.

Aprenda a montar o seu próprio micro.

R-CCINH-04 • R$ 4,90

R-CCINH-05 • R$ 4,90



R-CCINH-06 • R$ 4,90

R-CCINH-01 • R$ 4,50 R-CCINH-02 • R$ 4,50 R-CCINH-03 • R$ 4,50

Desconto de 30%

para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER

[ ] R - CCINH - 01 [ ] R - CCINH - 02 [ ] R - CCINH - 03
[ ] L - MPIH - 01 [ ] L - MPIH - 02 [ ] L - MPIH - 03 [ ] L - MPIH - 04 [ ] L - MPIH - 05
[ ] R - CCINH - 04 [ ] R - CCINH - 05 [ ] R - CCINH - 06

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para
EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP.
Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.
Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.
OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
PARA MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (011) 3966 - 3166**

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS. CONSULTE NOSSO SITE: www.escala.com.br

Aqui vai uma lista com todas as Dog Tags do game e suas localizações

TANKER VERY EASY

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Navigational Deck Wing	Olga Gurlukovich	0923	A
01	Aft Deck	Josh Spires	0716	?
02	Aft Deck	Tomomi Nasu	0824	B
03	Aft Deck	Stephen M Driver	1217	A
04	Navigational Deck Wing	Brendan McLeod	0510	AB
05	Deck A Crew's Quarters	Hajme Tusima	0607	A
06	Deck B Crew's Quarters	Yuki Hongoh	0507	B
07	Deck A Crew's Lounge	Takahiro Yura	0119	A
08	Deck A Crew's Lounge	David P LaFrenier	0305	A
09	Deck A Crew's Lounge	Eric Bravo	0806	A
10	Deck D Crew's Quarters	Miguel Luis Cunha	0304	O
11	Deck D Crew's Quarters	Eiji Senke	0322	B
12	Deck 2 Port	Yohsuke Sakaguchi	0802	A
13	Deck 2 Port	Jan Friese	1016	A
14	Deck 2 Port	Marius Torsud	1224	?
15	Engine Room	Andrej Pedercina Mimica	0113	?
16	Engine Room	Mike J Corbitt	1205	O
17	Engine Room	Aaron T Powell	1111	O
18	Engine Room	Jeff A Saylor Jr	1110	?
19	Engine Room	Kazuki Tokunaga	1224	O
20	Hold No.1	Kamil Mania	0710	?
21	Hold No.1	Ismael Miranda de Andrade	0421	B
22	Hold No.3	Darryl F Kemp	0824	B
23	Hold No.3	Yoshitoshi Toyoda	0726	A

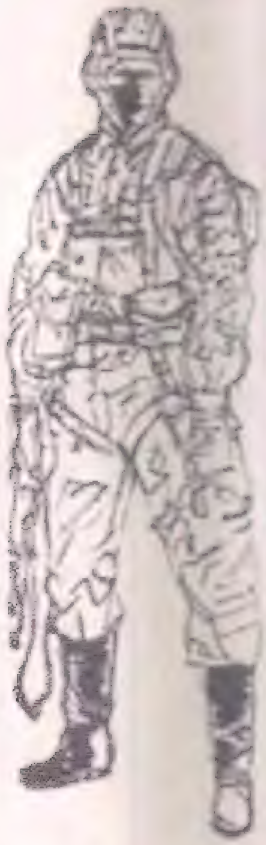
TANKER EASY

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Navigational Deck Wing	Olga Gurlukovich	0923	A
01	Aft Deck	Justin P Verrier	0923	A
02	Aft Deck	Ryouichi Matsumoto	0511	?
03	Aft Deck	Michael S Futter	0501	A
04	Navigational Deck Wing	Michael Vogt	0209	B
05	Deck A Crew's Quarters	Kei Kudou Mon	0402	O
06	Deck A Crew's Quarters	Eetu Holmqvist	0410	O
07	Deck A Crew's Lounge	Matthew W Hunt	1207	A
08	Deck A Crew's Lounge	David W Pelster	1114	AB
09	Deck A Crew's Lounge	Takumi Shimada	0711	?
10	Deck D Crew's Quarters	Cary J Schwartzman	0202	A
11	Deck D Crew's Quarters	Danilo NE Carbone	0426	O
12	Deck 2 Port	Adam Lloyd	0719	?
13	Deck 2 Port	David E Palm	0506	?
14	Deck 2 Port	Yuki Aoki	1019	B
15	Engine Room	William N Bruce	0910	O
16	Engine Room	Chien Jen Liang	0429	O
17	Engine Room	Luke Boulerice	0815	?
18	Engine Room	Yusuke Sasaki	0924	B
19	Engine Room	Travis J Long	0219	O
20	Engine Room	Steven A Weekes	0407	O
21	Hold No.1	Marco Silvano	0106	?
22	Hold No.1	Xesk Malone	1217	O
23	Hold No.3	Michalis Taubert	0705	A
24	Hold No.3	Lee A Myers	1230	B
25	Hold No.3	Rock Young	0911	AB

TANKER NORMAL

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Navigational Deck Wing	Olga Gurlukovich	0923	A
01	Aft Deck	Garret L Peters	0920	AB
02	Aft Deck	Sunny Hsu	1106	A
03	Aft Deck	Pablo Maisuls	0529	A
04	Navigational Deck Wing	Samuel B Sandoval	1214	A
05	Deck C Crew's Quarters	James I Bartelle	0414	?
06	Deck A Crew's Quarters	Daniel Kucan	1130	O
07	Deck B Crew's Quarters	Ronan Khim	1105	AB
08	Deck A Crew's Lounge	Masanori Inui	1014	O
09	Deck A Crew's Lounge	Jeng L Valencia	0804	AB
10	Deck A Crew's Lounge	Seth T Hay	0420	O
11	Deck A Crew's Lounge	Daniel W Dennison	0312	?
12	Deck D Crew's Quarters	Flavio Camargos	0727	A
13	Deck D Crew's Quarters	Brad R Whitefield	1005	AB
14	Deck D Crew's Quarters	James Broome	0408	?
15	Deck D Crew's Quarters	Hiromasa Watanabe	0516	A
16	Deck 2 Port	Kieran Keegan	1111	AB
17	Deck 2 Port	Hirokazu Takahashi	1006	A
18	Deck 2 Port	Marwan Abdullah AlHarbi	0101	O
19	Engine Room	Henning Rhoden	0005	B
20	Engine Room	Marcelo Zamorano	0828	A
21	Engine Room	Simon F Picard	0515	O
22	Engine Room	Haden K Oneil	0307	?
23	Engine Room	Yuji Higuchi	0322	B
24	Engine Room	Husain Abdulrazaq AlHasan	0514	?
25	Hold No.1	Robert R Bruce	1116	A

26	Hold No.1	Kenzi Tanda	?	?
27	Hold No.1	Ivan E Saldarriaga	0910	O
28	Hold No.2	Christopher G Hercus	1211	O
29	Hold No.2	Tomohiro Katoh	0926	B
30	Hold No.3	David D Crumpler	0514	B
31	Hold No.3	Joao E Martins	1114	A
32	Hold No.3	Mika A Taavela	1118	?



TANKER HARD

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Navigational Deck Wing	Olga Gurlukovich	0923	A
01	Aft Deck	Pawel Adamczyk	0101	O
02	Aft Deck	Jonathan S Wilson	0418	O
03	Aft Deck	Peter A Sattaur	0730	A
04	Navigational Deck Wing	Ako Kudou	0804	A
05	Deck C Crew's Quarters	Johan Hana	1030	A
06	Deck A Crew's Quarters	Dex J Delfrate	0212	?
07	Deck B Crew's Quarters	Joseph R Larger	0123	?
08	Deck B Crew's Quarters	Kouji Takemoto	0530	O
09	Deck A Crew's Lounge	Mahde M Mansur	1121	O
10	Deck A Crew's Lounge	Sauzando Aran	0927	B
11	Deck A Crew's Lounge	Kouhei Yoshizumi	1111	A
12	Deck D Crew's Quarters	Hidetosi Suzuki	0817	B
13	Deck D Crew's Quarters	Joelmir Mazon	0101	A
14	Deck D Crew's Quarters	Michiel A Hendriksen	0216	B
15	Deck D Crew's Quarters	Masahiro Takahashi	0701	A
16	Deck 2 Port	Christopher C Osterwald	0120	A
17	Deck 2 Port	Lee Seung Min	0212	B
18	Deck 2 Port	TSZ TING	1218	A
19	Engine Room	Manabu Nishiyama	0717	B
20	Engine Room	David Heng Liu	0412	A
21	Engine Room	Wei Zhang	0101	A
22	Engine Room	Han Tao	1124	B
23	Engine Room	Takashi Shiohama	0520	B
24	Engine Room	James C Layton	1214	B
25	Engine Room	Jesus Auron Noatsuna	0101	A

DOG TAGS

26	Hold No.1	Ha Su Jung	1216	B
27	Hold No.1	Minako Nakazawa	0521	B
28	Hold No.1	Kel M Booker	0128	?
29	Hold No.2	Asif A Ali	0829	A
30	Hold No.2	Tatsumi Mizuguchi	0913	A
31	Hold No.3	Ali Karar	0521	AB
32	Hold No.3	Benjamin Phoon	0430	A
33	Hold No.3	Jason L Hines	1207	A
34	Hold No.3	Kurt W Bartholomew	0702	AB

Para Pegar o Dog Tag do soldado chegue perto sem ser percebido e renda o inimigo, depois aponte a arma para seu rosto.

TANKER EXTREME

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Navigational Deck Wing	Olga Gurlukovich	0923	A
01	Aft Deck	Isao Miyamoto	0322	AB
02	Aft Deck	Matt Holt	0303	A
03	Aft Deck	Patrick James Torrence	0420	?
04	Navigational Deck Wing	Malcolm W Bullmore	0704	?
05	Deck C Crew's Quarters	Adam Christopher Vazquez	1215	?
06	Deck A Crew's Quarters	Alexandra Rattay	1110	A
07	Deck B Crew's Quarters	Enrike Vargas Suarez	0528	O
08	Deck A Crew's Lounge	Akihito Oshima	1025	A
09	Deck A Crew's Lounge	Bruce Murphy	0130	O
10	Deck A Crew's Lounge	Patrick F Coley	0201	O
11	Deck D Crew's Quarters	Patrouillault Celine	0321	O
12	Deck D Crew's Quarters	Andre Perron	0304	A
13	Deck D Crew's Quarters	Matthew M Wilcox	0212	AB
14	Deck D Crew's Quarters	Miyaji Masayuki	0611	AB
15	Deck 2 Port	Guyver M Scott	0122	AB
16	Deck 2 Port	Devin P McCourt	0122	O
17	Deck 2 Port	Takahiro Hanaoka	0206	B
18	Engine Room	JinagXi Konglong	0926	B
19	Engine Room	Yuji Gotoh	0351	O
20	Engine Room	Tomi S Hakulinen	0901	?
21	Engine Room	Suneel Buggal	1220	O
22	Engine Room	Anibal Rodriguez	0330	O
23	Engine Room	Fahim Mumin	0831	?
24	Engine Room	Nicholas A Kowalcyk	1215	A
25	Hold No.1	Adam M Conrad	0804	?

26	Hold No.1	David Oh	0714	O
27	Hold No.1	Shinichi Furusho	0823	AB
28	Hold No.2	Daisuke mercury Shimada	1218	AB
29	Hold No.2	Phil A Marchant	1006	O
30	Hold No.3	Landon F Hilde	0618	AB
31	Hold No.3	Jeremy J Drake	1028	?
32	Hold No.3	Fred A Thiele	0718	?
33	Hold No.3	Nagisa Kase	0225	O

PLANT VERY EASY

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Arsenal Ascending Colon	Iroquois Pliskin	???	?
01	Strut A Deep Sea Dock	Brad I Lanning	0105	AB
02	Strut A Deep Sea Dock	Charles P Pinkerton	0409	A
03	Strut A Roof	Jason M Gillispie	0322	B
04	Strut A Pump Room	Samuel Andi Hendranata	0823	O
05	Strut A Pump Room	Yasuhiro Matsuzaki	1027	B
06	AB Connecting Bridge	Artthapong Siriamonthep	1220	O
07	AB Connecting Bridge	Amadeus Knothe	0301	A
08	Strut B Transformer Room	Bob Fu	0408	B
09	Strut B Transformer Room	Yasuo Suzuki	0824	O
10	BC Bonnecting Bridge	Yiqiang Yao	1116	B
11	Strut C Dining Hall	Vanessa E Mejia	0315	O
12	Strut C Dining Hall	Anthony J Willreign Supreme	0321	?
13	CD Connecting Bridge	Marques Dean	0707	A
14	CD Connecting Bridge	Kevin M Miller	0720	B
15	Strut D Sediment Pool	Mathias Ellemann Jensen	0223	?
16	Strut D Sediment Pool	Christian Ryan De Ramos	1114	AB
17	DE Connecting Bridge	Derek Broadbent	0902	O
18	DE Connecting Bridge	Till Schlegel	1117	A
19	Strut E Parcel Room	Nana Mizuki	0121	O
20	Strut E Parcel Room	Csaba Millei	0307	AB
21	Strut E Heliport	Jordan J Davis	0603	?
22	Strut E Heliport	Luke Christian Roberts	0701	AB
23	Strut F Warehouse	Sinya Tusunoda	0330	B
24	Strut F Warehouse	Asia R Pickle	1228	A
25	FA Connecting Bridge	Daniel P Wells	1018	?

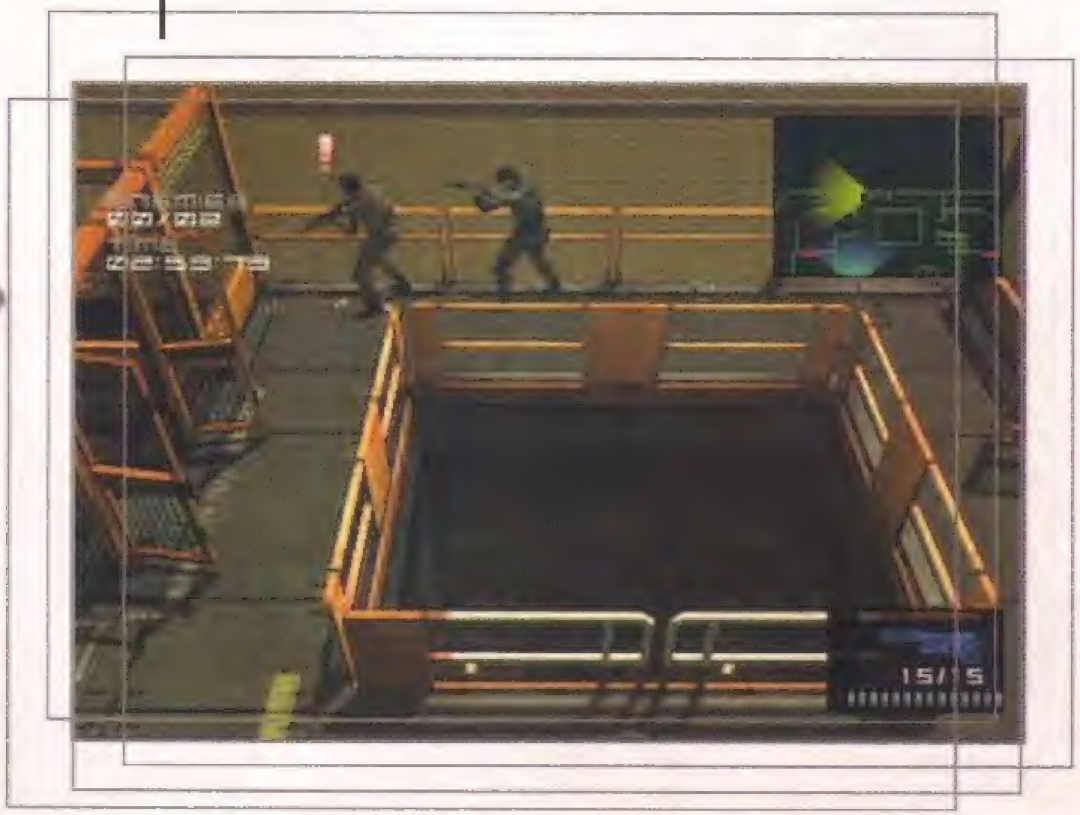
26	Shell 1 Core 1F	David Anthony Wilson	0222	O
27	Shell 1 Core 1F	Jasper A Hefko	1025	?
28	Shell 1 Core 1F	Steven L Harper	0902	O
29	Shell 1 Core B1	Yasuhiko Nakamura	0528	O
30	Shell 1 Core B1	Chris Escobar	1126	?
31	Shell 1 Core B1	Elliott I Kugler	0409	?
32	Shell 1 Core B2	Mai Ohta	0616	B
33	Shell 1 Core B2	Roth W Lanphear	0518	?
34	Shell 1 Core B2	Cheng exs Cheng	0107	AB
35	Shell 1 Core B2	Liam P Slater	0227	?
36	KL Connecting Bridge	Neill W Perry	0318	O
37	Strut L Sewage Treatment	Robert W Goodenow III	1226	A
38	Strut L Sewage Treatment	Mathias Buntrock	0310	O
39	Shell 2 Core 1F	Andrei V Galinski	0919	AB
40	Shell 2 Core 1F	Naoki Inoue	0619	A
41	Shell 2 Core 1F	Hiu Fung Wong	1129	?
42	Strut E Heliport	Peter Stillman	1116	A

PLANT EASY

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Arsenal Ascending Colon	Meryl Silverburgh	???	A
01	Strut A Deep Sea Dock	Emiko Yokoshima	0619	?
02	Strut A Deep Sea Dock	Terry Cheung	0609	O
03	Strut A Roof	Jacqueline D Benzon	1003	A
04	Strut A Pump Room	Akihide Yonekura	0621	A
05	Strut A Pump Room	Goushi Kawamura	0310	A
06	AB Connecting Bridge	William R Kelly	0325	A
07	AB Connecting Bridge	Ryosuke Sugie	0301	O
08	Strut B Transformer Room	Masanori Masabu Ihara	0204	A
09	Strut B Transformer Room	Hiroyuki Doi	1209	A
10	BC Connecting Bridge	Marius Alain Nguyen	0711	AB
11	Strut C Dining Hall	Kevin Chen	0317	AB
12	Strut C Dining Hall	Boudraa Reda	0727	O
13	CD Connecting Bridge	Yu Ya Nan	1012	?
14	CD Connecting Bridge	Takayuki Ueda	0620	A
15	Strut D Sediment Pool	Luis Silva Garcia	0716	O
16	Strut D Sediment Pool	Brian A Brown	1021	A
17	DE Connecting Bridge	Nicholas S DeGrazia	0723	AB
18	DE Connecting Bridge	Yuuki Ito	0523	B
19	Strut E Parcel Room	Anmar Saad Albinyan	0318	?
20	Strut E Parcel Room	Steve Masao Terada	0626	?
21	Strut E Heliport	Yuuki Yagi	0402	A
22	Strut E Heliport	Brigitte Dickenscheid	0330	?
23	Strut F Warehouse	Agmall Sarwari	0820	A
24	Strut F Warehouse	Naoto Yamazaki	1113	AB
25	Strut F Warehouse	Terry Matalas	1211	A

DOG TAGS

26	FA Connecting Bridge	Sefie J Nolte	1215	O
27	Shell 1 Core 1F	David Li-San Chen	1013	A
28	Shell 1 Core 1F	Ginseng W Mileur	0131	O
29	Shell 1 Core 1F	Remy Schuster	0101	A
30	Shell 1 Core B1	Matthew J Whitney	1115	AB
31	Shell 1 Core B1	Ricardo Enrique Salazar	0717	O
32	Shell 1 Core B1	Randall J Koerte	0917	O
33	Shell 1 Core B2	Syouhei Yoshino	0908	?
34	Shell 1 Core B2	Mika M Claudepierre	0222	O
35	Shell 1 Core B2	Joshua M Busby	0718	B
36	Shell 1 Core B2	Oliver Swann	0312	AB
37	KL Connecting Bridge	Toshifumi Kotogi	0104	A
38	Strut L Sewage Treatment	Erich Werdermann	0528	?
39	Strut L Sewage Treatment	Kouhei Tuzita	0821	AB
40	Shell 2 Core 1F	Federico Biscetti	0324	O
41	Shell 2 Core 1F	Matt R Miller	0207	O
42	Shell 2 Core 1F	Jean Pierre Laforce	1130	O
43	Strut E Heliport	Peter Stillman	1116	A

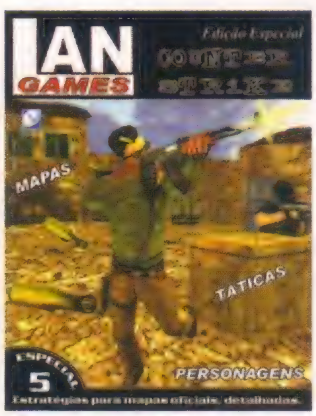


PLANT NORMAL

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Arsenal Ascending Colon	Solid Snake	???	?
01	Strut A Roof	Jordan A Bowman	0927	B
02	Strut A Pump Room	Sean M Culhane	0708	O
03	Strut A Pump Room	Jamie DR Dickie	0410	?
04	AB Connecting Bridge	Daichi Bada	0301	B
05	AB Connecting Bridge	David L Newell	0112	A
06	Strut B Transformer Room	Bren J Fraher	0228	?
07	Strut B Transformer Room	Gavin C Elliott	0825	?
08	BC Connecting Bridge	Johnny Chong	0719	O
09	Strut C Dining Hall	Chuoc Shan Lam	0306	B
10	Strut C Dining Hall	Markus Huendgen	0701	?
11	CD Connecting Bridge	Michael Roger Aarons	0801	O
12	CD Connecting Bridge	Takuji Tada	0413	B
13	Strut D Sediment Pool	Joseph A McClaren	1102	A
14	Strut D Sediment Pool	Dustin Weger	0207	A
15	Strut D Sediment Pool	Wojtek Kujawa	0802	O
16	DE Connecting Bridge	Kenji Yamaguchi	0903	A
17	DE Connecting Bridge	John A McCormick	0129	O
18	Strut E Parcel Room	Robert Viset	0426	B
19	Strut E Parcel Room	Tommi Eklof	0826	O
20	Strut E Parcel Room	Gary L Curtis	0825	A
21	Strut E Heliport	Court Stauff	0515	O
22	Strut E Heliport	Frode A Steine	0602	A
23	Strut E Heliport	Katharine Irene Hargrove	1210	AB
24	Strut F Warehouse	David R Papps	0602	A
25	Strut F Warehouse	Matt D Huffman	0518	A

26	Strut F Warehouse	Ali H Rafati	0604	AB
27	FA Connecting Bridge	Mais M Baali	0124	O
28	Shell 1 Core 1F	Satoru Oda	0816	O
29	Shell 1 Core 1F	Kamal Aggarwal	1023	?
30	Shell 1 Core 1F	Anthony Hampton	0129	A
31	Shell 1 Core 1F	Ivan Lui	0424	O
32	Shell 1 Core B1	Hideaki Dei	1121	A
33	Shell 1 Core B1	Cesar Pariona Oncebay	0523	O
34	Shell 1 Core B1	Yuuko Hayashi	1204	B
35	Shell 1 Core B2	Viktor Hamrefors	0824	?
36	Shell 1 Core B2	Miroku Sato	1025	O
37	Shell 1 Core B2	Kojiro Hayama	1206	B
38	Shell 1 Core B2	Mark S Eaton Fry	1212	?
39	KL Connecting Bridge	Han Yi Cheng	1220	O
40	Strut L Sewage Treatment	Yuta Tsubasa Teruya	0109	?
41	Strut L Sewage Treatment	Mikiya Horiuchi	1101	A
42	Shell 2 Core 1F	Martin Johansson	0329	B
43	Shell 2 Core 1F	TaRo ArAkAwA	1225	O
44	Shell 2 Core 1F	Gaku Yamada	0624	?
45	Shell 2 Core 1F	Zheng Xuan	0316	?
46	Shell 2 Core 1F	Erasmo O Metos	0314	B
47	Shell 2 Core 1F	Florian Busch	0502	O
48	Strut E Heliport	Peter Stillman	1116	A

Revista Lan Games



Todo os meses nas bancas !

PLANT HARD

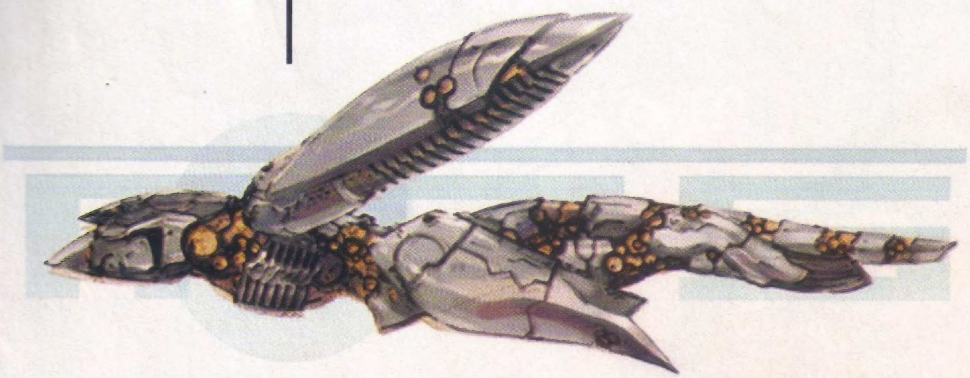
ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Arsenal Ascending Colon	Liquid Snake	???	?
01	Strut A Roof	Ihor Novosilets	0701	O
02	Strut A Pump Room	Julian Tan	0530	?
03	Strut A Pump Room	Max K Do	0101	?
04	AB Connecting Bridge	Jenam Ryu	0621	O
05	AB Connecting Bridge	Kit M Paines	0228	O
06	Strut B Transformer Room	Stephen M Stretton	0424	A
07	Strut B Transformer Room	Adrian Styrsky Ellwood	1021	O
08	BC Connecting Bridge	Hanbum Son	0502	A
09	Strut C Dining Hall	Juan Luis Rulz	0109	?
10	Strut C Dining Hall	Takayuki Kawakubo	0911	B
11	CD Connecting Bridge	Gregory M Roy	0201	?
12	CD Connecting Bridge	Randy Lee Way	1011	A
13	Strut D Sediment Pool	Taggart D Ryan	1211	?
14	Strut D Sediment Pool	Sunny Hsu	1106	A
15	Strut D Sediment Pool	Sascha Norbert Behr	0320	O
16	Strut D Sediment Pool	Derrick S Edick	0122	AB
17	DE Connecting Bridge	Michael Mantilla	0401	A
18	DE Connecting Bridge	Eiichiro Kimura	0903	A
19	Strut E Parcel Room	Omar Khettab	0921	A
20	Strut E Parcel Room	Ting Kae Lung	0316	?
21	Strut E Parcel Room	Eric J Melen	0717	?
22	Strut E Parcel Room	Chad P Bala	0722	O
23	Strut E Heliport	Gustavo L Lazo	0324	?
24	Strut E Heliport	Alan Chon	0316	?
25	Strut E Heliport	Christian Alexander Heinzer	0306	AB

26	Strut F Warehouse	Daisuke Kato	1208	B
27	Strut F Warehouse	Takeshi Umeoka	0912	O
28	Strut F Warehouse	Masato Aoyama	0406	O
29	Strut F Warehouse	Yo Narita	0416	B
30	FA Connecting Bridge	Michael S Chang	0511	A
31	Shell 1 Core 1F	Lucky Zhu	0404	A
32	Shell 1 Core 1F	Ryo Nitta	0123	B
33	Shell 1 Core 1F	Shunsuke Katoh	0801	AB
34	Shell 1 Core 1F	Toru Yamagishi	0518	A
35	Shell 1 Core B1	Sandra Stevic	0223	?
36	Shell 1 Core B1	Brady N Hartel	1002	?
37	Shell 1 Core B1	Daichi Sumitomo	0909	A
38	Shell 1 Core B2	Chris David Adlam	0210	?
39	Shell 1 Core B2	Shingo Minakawa	0829	B
40	Shell 1 Core B2	Victor Sjostrom	1003	B
41	Shell 1 Core B2	Hiroyuki Sakashita	0710	?
42	KL Connecting Bridge	Kazuto Ikeda	0923	O
43	Strut L Sewage Treatment	Victor Melnik	0101	A
44	Strut L Sewage Treatment	Thiago Monezi Pires de Avilal	0428	A
45	Shell 2 Core 1F	Phil A Marchant	1006	O
46	Shell 2 Core 1F	Yuusuke Kitamura	1029	B
47	Shell 2 Core 1F	Carlos C Cresswell	0913	B
48	Shell 2 Core 1F	Amir C Saya	0705	A
49	Shell 2 Core 1F	Jeffrey Fong	0808	O
50	Shell 2 Core 1F	Sverrir Fridriksson	0504	B
51	Strut E Heliport	Peter Stillman	1116	A

PLANT EXTREME

ID	LOCALIZAÇÃO	NOME	DOB	BLD
00	Arsenal Ascending Colon	Hideo Kojima	0824	A
01	Strut A Roof	Makoto Shiragaki	0804	AB
02	Strut A Pump Room	Richard W Hair Jr	1022	O
03	Strut A Pump Room	Spencer P Gallagher	0228	A
04	AB Connecting Bridge	Ruben Alexander van Ophuizen	1006	AB
05	AB Connecting Bridge	Leevi Mursula	0417	O
06	Strut B Transformer Room	Roy Grizzly	0726	O
07	Strut B Transformer Room	Murat Sahiner	1006	A
08	BC Connecting Bridge	Casey K Chan	0128	?
09	Strut C Dining Hall	David Yu	0920	B
10	Strut C Dining Hall	Yuta Shimizu	0615	O
11	CD Connecting Bridge	Callum G Whitehurst	1207	AB
12	CD Connecting Bridge	Matthew T Fenelon	0701	O
13	Strut D Sediment Pool	Edward Evans	0521	A
14	Strut D Sediment Pool	Sonny Skinner	0221	A
15	Strut D Sediment Pool	Ryo Hanazawa	0306	O
16	Strut D Sediment Pool	Mixalis Tsakiris	1218	O
17	DE Connecting Bridge	Wayne A Hindman II	0621	O
18	DE Connecting Bridge	Zeeshan Raza	1118	AB
19	Strut E Parcel Room	Mikko Pellervo Rekola	0501	?
20	Strut E Parcel Room	Kouji Yamashita	1103	B
21	Strut E Parcel Room	Makoto Chiba	0131	O
22	Strut E Parcel Room	David Gomez	1219	?
23	Strut E Parcel Room	Christopher R Martinez	0428	O
24	Strut E Heliport	Masayuki Yabuki	1010	B
25	Strut E Heliport	Brendan Oconnor	0207	O

26	Strut E Heliport	Grant Drain	0713	AB
27	Strut F Warehouse	Yoshihiro Sakai	0909	B
28	Strut F Warehouse	Greg T McDaniel	1223	?
29	Strut F Warehouse	Ikuo Uchiumi	1231	A
30	Strut F Warehouse	Ai Shimamatsu	1016	O
31	Strut F Warehouse	Derek Faria	0827	B
32	FA Connecting Bridge	Artmed S Hernandez	1130	AB
33	Shell 1 Core 1F	Rhys J Perkins	1003	?
34	Shell 1 Core 1F	Henry Van	1113	?
35	Shell 1 Core 1F	Takashi Saitou	0415	B
36	Shell 1 Core 1F	Nicholas G Benson	0112	AB
37	Shell 1 Core B1	Hongoh Yuki	0507	B
38	Shell 1 Core B1	Nicholas A Fuentes	0416	O
39	Shell 1 Core B1	Roy PC Smillie	1209	O
40	Shell 1 Core B2	Chris S Austin	0614	?
41	Shell 1 Core B2	Tony Pawlik	0619	O
42	Shell 1 Core B2	Erik PO Appelblad	0527	O
43	Shell 1 Core B2	Tooru Morita	1016	B
44	KL Connecting Bridge	John Guest Jr	0318	A
45	Strut L Sewage Treatment	Sunny Lee	1104	O
46	Strut L Sewage Treatment	Lei Adnan	0204	B
47	Shell 2 Core 1F	Ryo Harada	0424	O
48	Shell 2 Core 1F	Hugo L Vidal	0810	A
49	Shell 2 Core 1F	Matthias Sauermann	0710	A
50	Shell 2 Core 1F	Rick BigBan Laiso	0416	A
51	Shell 2 Core 1F	Josh Garcia	0409	B
52	Shell 2 Core 1F	Clayton R Worrell	0622	A
53	Strut E Heliport	Peter Stillman	1116	A



Diversão garantida, truques e dicas para você detonar a galera! A Editora Escala tem tudo isso para você.

EDITORA escala

Um jeito diferente de fazer e vender revistas.

GUIA COMPLETO

OS PERSONAGENS

ARMAS E ITENS

TODA A HISTORIA